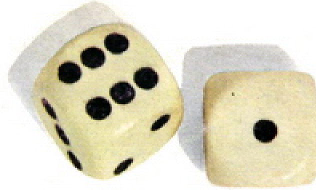


# PERGIOCO

*Rivista di giochi "intelligenti"*

Anno II n. 3 - Marzo 1981 - L. 2.500

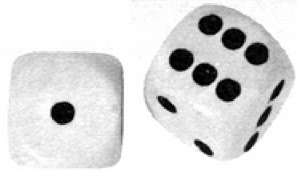



Spedizione in abbonamento postale - Gruppo III/70%



go
con allegria
con piacere
con intelligenza
con la famiglia
con gli amici
Jockey
Reversi
Cartino
memory
tangram
...buon divertimento!
TricTrac Puff
Backgammon
Shogun
Das Börsenspiel Broker
Il gioco della borsa
Rummy
Studio 4 Pubblicità Milano PG1080
GALAXIS electronic
Ravensburger
Per stare insieme,
questi e tanti altri
giochi
della famosa Casa Tedesca dei "giochi di società"
Li troverete nelle cartolerie e in tutti i negozi di giocattoli.
Ravensburger®





PERGIOCO
Rivista di giochi "intelligenti"
Anno II n. 3 - Marzo 1981 - L. 2.500

**PERGIOCO**
*Rivista di giochi "intelligenti"*
**Direzione, Amministrazione, Pubblicità, Abbonamenti:**
*Pergioco srl*
*Via Visconti d'Aragona, 15*
*20133 - MILANO*
*Tel. 02/719320*
**Direttore responsabile:**
*Giuseppe Meroni*
**Comitato Redazione:**
*Eugenio Balduzzi*
*Roberto Casalini*
*Franco Di Stefano*
*Marco Donadoni*
*Sergio Masini*
*Marvin Allen Wolfthal*
**Hanno collaborato a questo numero:**
*Gaetano Anderloni*
*Maurizio Casati*
*Giovanni Ingellis*
*Giovanni Maltagliati*
*Roberto Morassi*
*Reginaldo Palermo*
*Nicola Palladino*
*Gabriele Paludi*
*Francesco Pellegrini*
*Elvezio Petrozzi*
*Raffaele Rinaldi*
*Carlo Eugenio Santelia*
*Aldo Spinelli*
*Luigi Villa*
**Fotografie:**
*Renzo Riccò*
**Grafica:**
*Ponti & Zanotto*
**Segretaria di redazione:**
*Silvana Brusini*
**Abbonamento annuo (12 numeri):**
*L. 25.000*
**Arretrati:**
*L. 5.000*
**Per l'Italia Distribuzione:**
*SO.DI.P. "Angelo Patuzzi" s.r.l. - Via Zuretti 25 - 20125 Milano*
**Registrazione Tribunale di Milano n. 327 del 5/8/80**
**Composizione e Stampa**
*Grafiche Signorelli*
*Calvenzano (BG)*
**Fotoliti:**
*Fotolito Lorenteggio*
*Milano*
**Pubblicità inferiore al 70%**
**Articoli e fotografie, anche se non pubblicate non si restituiscono**


# SOMMARIO



# DA GIOCARE









# PERGIOCO PER DUE

*Con* **Pergioco**, *questo mese, i lettori troveranno un supplemento. È il primo di una serie che comparirà, nell'arco dell'anno, a scadenza trimestrale. Si tratterà, per lo più, di monografie su singoli settori di gioco, vere e proprie guide "ragionate" per informare ed orientare su quanto offre il mercato.*
*Il primo supplemento è dedicato ai puzzles, uno tra i passatempi più diffusi negli ultimi anni. Presentiamo la produzione delle principali aziende, le novità del 1981, ed anche le curiosità, le stranezze, le "stramberie".*
*Il mese di marzo sembra anche essere momento di bilancio per numerose iniziative promosse nel corso dei numeri precedenti. In primo luogo forniamo un quadro dei risultati del sondaggio condotto per conoscere il vostro giudizio sul Gioco dell'Anno 1980. Le risposte sono state numerosissime, a testimonianza dell'attenzione che i giocatori pongono nella valutazione dei loro passatempi preferiti.*
*Scarabeo (accanto alla Gara di marzo) pubblica i risultati finali della "tre numeri" di ottobre-novembre-dicembre. Tale è stata la risposta, che abbiamo portato da uno a dieci il numero dei premiati. È inoltre pubblicata la classifica del Pentathlon dei giochi di lettere, con l'annuncio di una gara (veramente "maxi") che sarà avviata da aprile.*
*E veniamo ai gruppi-test.*
*Stanno piovendo da ogni parte molte, moltissime candidature. Ripetiamo che tutti i gruppi riceveranno a rotazione, a partire da questo stesso mese, giochi e questionari da compilare. Tutte le informazioni sono nella pagina delle lettere.*
*Infine una novità molto importante per i Soci del Club e per chi intende iscriversi: molti Soci hanno chiesto di essere messi in contatto con altri iscritti appassionati di questo o quel settore e residenti nella loro zona. Per fare questo, tuttavia, abbiamo bisogno dell'autorizzazione di ogni Socio interessato. Nella pagina del Club ci sono due tagliandi e le istruzioni relative. In tal modo* **Pergioco** *potrà diventare ancor più quello strumento di collegamento che si propone di essere.*
*Le altre cose nuove (il Ceck-up, il Salone, il Quadrangolo e altro ancora) scopritele sfogliando questo numero.*
*E per concludere un avviso. Per motivi di ordine tecnico non compare, su questo numero, la pagina dell'A.I.G.I. La pubblicazione riprenderà regolarmente da aprile. Ce ne scusiamo con i Soci A.I.G.I. e con i lettori.*

GM

*Riceviamo dall'Editrice Giochi la seguente lettera, che volentieri pubblichiamo:*

Con riferimento alla lettera del Sig. Mario Clementoni da Voi pubblicata sul numero di febbraio 1981 Vi invito, ai sensi e per gli effetti dell'art. 8 della legge sulla stampa, a pubblicare quanto segue:
— non è vero che il gioco SCARABEO si vende in italia "solo da un decennio". Lo SCARABEO è presente in Italia da circa 30 anni;
— non è vero che "lo SCARABEO è un gioco uguale allo SCRABBLE". Tale asserzione è smentita anche dalla sentenza della Corte d'Appello di Milano in data 17/3/1961, passata in giudicato, la quale ha confermato *in toto* la sentenza precedente del Tribunale di Milano.
Con distinti saluti.

**Editrice Giochi srl**
**L'Amministratore Unico**

Cari amici,
da poco in pensione e alle prese con il problema di sopravvivere nel modo più piacevole possibile, amante di tutti i giochi anche se largamente inesperto, fortunato come sempre mi sono imbattuto in voi e già con i primi quattro numeri ho potuto meglio impostare e trascorrere le mie ore: grazie a voi tutti!
Vorrei soltanto chiedervi, a mano a mano che sulla rivista illustrate o anche soltanto accennate a un qualsiasi gioco (a qualunque categoria esso appartenga) di voler sempre precisarne il grado di difficoltà mediante un sistema, ad esempio, simile al punteggio da 1 a 6 adottato dalla I.T.: ciò ovviamente non interesserà gli esperti ma sarà utile agli inesperti.

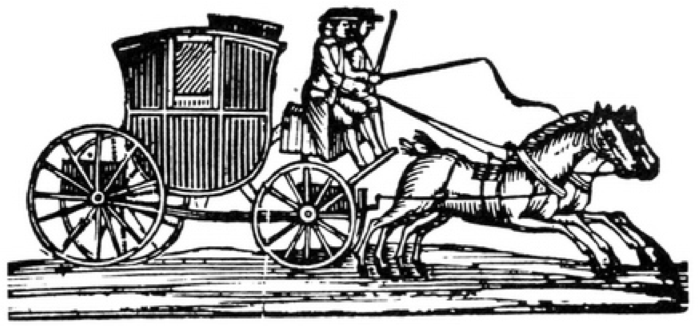
**Alberto Pirola Grassi,**
**Verona**

*Proposta accettata.*

**Caro Pergioco,**
**per quanto riguarda** il paragrafo su **"L'albero di Natale"** degli scacchi (dicembre 1980), faccio presente non solo che, partendo dal diagramma 1 e compiendo le mosse indicate, non si ottiene il diagramma 2, ma anche la mossa del bianco 1 ... Re8 non è possibile perchè la casa e8 è minacciata dal pedone nero d7

**lettera firmata**

*Evidentemente il lettore ha frainteso le indicazioni che ho pubblicato sul numero di novembre di Pergioco circa la "lettura" dei diagrammi. A pagina 34 ho scritto che nei diagrammi il Bianco è sempre in alto (fatto che può essere dedotto anche dalla numerazione delle traverse). Ne risulta che i pedoni neri muovono dall'alto verso il basso e che il pedone nero in d7 non minaccia la casa e8 ma le case e6 e c6. Posso inoltre garantire che eseguendo correttamente le mosse indicate si passa dalla posizione del diagramma 1 a quella del diagramma 2.*



# LA POSTA

*Nei prossimi mesi Pergioco ha intenzione di sottoporre al giudizio dei lettori una serie di giochi nuovi che numerose aziende porranno in commercio. A tal fine la redazione fornirà a gruppi di lettori interessati una confezione del gioco da testare e un questionario da riempire con le osservazioni che i giocatori riterranno opportune. Il gioco resterà al gruppo, quale (modeto) ringraziamento di Pergioco per la collaborazione.*
*I lettori interessati dovranno impegnarsi a fare pervenire alla redazione il questionario (o i questionari) debitamente compilati entro tre settimane dal ricevimento del gioco. I gruppi di lettori interessati a questa iniziativa sono pregati di inviarne comunicazione scritta alla redazione, specificando il numero di persone componenti il gruppo; il nome, il cognome e l'età di ciascun componente; l'indirizzo e il numero di telefono di un giocatore "capo-gruppo"; il settore di interesse (ad esempio: boardgames; giochi di scacchiera; giochi di ambiente; giochi di lettere e parole e così via). Le spese di spedizione del gioco sono a totale carico della redazione.*
*La redazione sceglierà, con rigorosi criteri di rotazione, otto gruppi per ogni gioco cui fornire giochi da testare. I risultati di questi "esami" saranno pubblicati sulla rivista.*
*Le lettere vanno inviate a:*
*Pergioco - sezione Test*
*Via Visconti d'Aragona, 15*
*20133 - Milano*




*Come risolvere il Cubo di Rubik*

*Simulazione: la Fantascienza*

*Ramsete II giocava a Senat*

*Parole: le crittografie*

## Nel prossimo Pergioco

Carissimo Pergioco,
poichè i giochi di parole sono quelli che preferisco, non posso che rallegrarmi per la decisione di un concorso articolato nel modo che avete proposto. Unico rilievo: uno schema solo e il lungo tempo disponibile per inviare le soluzioni rischiano di appiattire notevolmente la classifica, soprattutto quando gli schemi consentono soltanto poche soluzioni. In ogni caso si può essere sempre il "brillante" che azzecca quello che nessun altro ha visto! Auguri per la vostra rivista che è un simpatico e atteso appuntamento.

**Maria Pizzetti,**
**Baldissero To.**

Caro Pergioco,
sono un insegnante ventinovenne: mi interessò al Go, che ho conosciuto sulla vostra bellissima rivista.
L'ho acquistato, quello in legno della Ravensburger, ma sono scontento delle istruzioni in italiano che mi sembrano a dir poco ridicole, perchè non permettono assolutamente di capire ed apprezzare fino in fondo il gioco. Ora per fortuna c'è la rubrica di Marvin Allen Wolfthal.
Vorrei però che mi informaste se vi sono in circolazione ancora più completi trattati di Go in italiano, e a chi devo rivolgermi per acquistarli.

**Flavio Cagnato,**
**Treviso**

*Non esistono trattati di Go in italiano. Anche per questo la rubrica di Marvin ha lo scopo di introdurre al Go in modo assai ampio, ed è articolata in numerose puntate di istruzioni, al termine delle quali si inizierà a parlare di problemi e situazioni di gioco. Nei negozi specializzati si trovano invece testi in inglese e francese.*

Caro Pergioco,
sono un appassionato di giochi di società non esclusi i wargames e quindi non mi sono lasciato sfuggire la vostra rivista, per il futuro della quale auguro il miglior successo.
In allegato troverete l'elenco dei giochi della Avalon Hill in mio possesso, l'ultimo dei quali (Submarine) è tutt'ora oggetto di studio da parte mia.
Il mio *grosso* problema è quello di trovare un partner per quei giochi dai quali non è possibile ricavare lo svolgimento "solitaire".
Ho settantadue anni e quindi preferirei il gioco "Play by Mail".
Sarei grato se mi poteste consigliare in proposito.
L'ideale sarebbe trovare un partner nella stessa Genova, ma anche altrove andrebbe bene lo stesso.

A proposito del "Play by Mail" desidero raccontarvi una simpatica cosa capitatami una quindicina di anni or sono.
Ero allora abbonato alla rivista della A.H., "The General", e dagli avvisi pubblicitari della stessa ricavai il nominativo di un texano che cercava appunto un partner oltreoceano per giocare all'allora in voga "Afrika Korps".
Scrissi ed iniziammo la partita. Il mio partner, che comandava i britannici, era un giovanetto di sedici anni ed io mi guardai bene dal dirgli che ne avevo quaranta più di lui per non metterlo in eventuale stato di soggezione.
Corrispondevano o in inglese o in tedesco dato che il mio giovane amico stava in quell'epoca appunto studiando quella lingua.
La partita per i primi cinque o sei turni di gioco si svolse regolarmente. È da tenere presente che ogni turno completo richiedeva mediamente quasi sei settimane per ovvi tempi postali (via nave) e acquisto del giornale americano che riportava le quotazioni dei titoli di volta in volta prescelti, onde simulare l'aleatorietà dei risultati dei combattimenti.
A partire da un certo momento il mio giovane amico richiedette di ripetergli i movimenti da me effettuati nel turno precedente perchè aveva perso gli appunti.
Quando questa richiesta divenne sistematica gli chiesi come mai fosse così sbadato e la risposta fu scioccante perchè confessò di giocare contemporaneamente ben sedici partite con altrettanti partners e per giunta a giochi anche diversi. Inutile dire che la partita non continuò più per unanime decisione.
Mi scuso per la lunga lettera e spero di leggere sul prossimo numero della rivista il vostro prezioso consiglio.
Un'ultima cosa: non mi abbono alla rivista perchè avendo tre figli accasati e distribuiti in varie zone d'Italia sono molto frequentemente e per periodi abbastanza lunghi assente dalla mia sede abituale rischiando così di perdere alcuni numeri della rivista per spiacevoli, ma possibili perchè già accaduti, disguidi (è un eufemismo) locali.
Rinnovando i miei auguri per la rivista mi è gradito complimentarmi con Voi per l'iniziativa e lo stile realizzato e porgo vivissime cordialità.

**Leone Varriale,**
**Genova - Sestri**

Elenco dei giochi della A.H. in mio possesso:
NEWCHESS - GETTYSBURG - TACTICS II - AFRIKA KORPS - D.DAY - THE BATTLE OF THE BULGE - BISMARCK - JUTLAND - THE RUSSIAN CAMPAIGN - TOBRUK - ANZIO - BLITZKRIEG - WOODEN SHIPS AND IRON MAN - GUADALKANAL - SUBMARINE - DISPATCHER - C&O AND B&O - MANAGEMENT - AIR EMPIRE - LE MANS - SQUANDER.
Fra i giochi della A.H. non di guerra ho *molto* apprezzato Dispatcher e B&O and C&O poichè trattano di argomento trasporti su rotaia ed io sono particolarmente interessato alle ferrovie in genere ed al fermodellismo.
Sarei lieto se poteste eventualmente indicarmi altri giochi su questo stesso argomento.

*Cominciamo con un consiglio "ferroviario": è Rail Baron, dell'Avalon Hill, di cui abbiamo parlato sul numero di febbraio.*
*Per quanto riguarda il gioco per corrispondenza, possiamo solo fornire indicazioni di massima:*
*1) Scegliere, almeno per le prime volte, giochi con un numero di pedine relativamente ridotto;*
*2) Utilizzare giochi che abbiano mappe numerate, in modo da avere dei punti di riferimento comuni e precisi;*
*3) Scegliere per sostituire il lancio dei dadi un sistema concordato con il partner: ad esempio la prima parola inferiore alle sette lettere contenuta nell'articolo di fondo di un quotidiano, di un determinato giorno.*

Cari amici,
il cammino sarà lungo, la strada impervia, ma "gente" come voi ce la può fare, e da vecchio lupo di mare permettetemi un "in culo alla balena!" di tutto cuore.

**Raffaele Trama,**
**Roma**

Caro Pergioco,
congratulazioni per la rivista. È una pubblicazione bella e unica nel suo genere ed anche impeccabile dal punto di vista grafico ed estetico.
Io sono un impiegato di banca e mi interesso, nel tempo libero, soprattutto di bridge. Spero che il settore dedicato a questo gioco sia sempre più ampio e si possano inserire anche problemi, articoli tecnici e quiz.
Sul numero di gennaio ho potuto conoscere un altro gioco, il cubo di Rubik, che ho subito comperato. Devo confessare che non sono riuscito a comporre più di una faccia. Mi auguro che vogliate, sui prossimi numeri, ritornare sull'argomento per aiutare gli appassionati a risolvere l'enigma.

**Armando Casali,**
**Roma**

*Sembra facile il cubo di Rubik. Si cominciano a "mischiare" i colori delle facce pensando tra sè che la soluzione sarà rapida e immediata, e si resta invischiati per sempre. Questo gioco ha avuto un grande successo (lo testimonia anche la classifica del Gioco dell'Anno); torneremo quindi sull'argomento con analisi approfondite sulle possibilità di soluzione.*

Caro direttore,
la rivista è riuscita, anzi riuscitissima, se non fosse per il desiderio (corporativo) di vederne dedicata una parte più rilevante ai wargames. Devo ammettere che Pergioco ne parla sempre, ma non come vorrei io. Vi limitate a fare delle recensioni di giochi, lodevoli e utili, ma mancate di analisi strategiche e tattiche che darebbero alla rivista un tono tecnico ben più consistente. Devo ammettere la difficoltà di una simile operazione, perchè mancano esperti in questo campo, a meno che non vi rivolgiate ad esperti militari, ma vi chiedo di tentare.
Un'altra richiesta che ti faccio è l'organizzazione di un torneo.
Per finire tanti ringraziamenti per lo spazio dedicato al Go: è un passione sottile e penetrante che mi ha fatto dimenticare gli scacchi.

**lettera firmata,**
**Roma**

*Accolta l'osservazione sui wargames. Il tuo circolo può entrare nei gruppi-test? Faccelo sapere.*

Cari amici,
la rivista, dopo l'iniziale exploit, si è per fortuna confermata sugli stessi livelli. Pochi appunti:
— 2.500 lire: tante;
— pagine: si si potesse di più... (specialmente grigie);
— più contrastati i labirinti, specialmente quelli disegnati;
— per favore: fate qualche esempio pratico di risposta a Master Mind, specie con colori uguali: comincio a perdere la testa!!!
Dopo avervi segnalato anche: che mi sono scoperto un brocco a Scarabeo; che ho comperato il cubo di Rubik e ne sono già sconvolto; che, infine, trovo la rivista in certi punti un po' troppo elitaria; vi saluto e arrivederci al prossimo numero.

**Paolo Comunian,**
**Mantova**

*Il prezzo di Pergioco continua a fare discutere: ma è il prezzo perchè la rivista viva e, soprattutto, cresca. Più pagine (soprattutto grigie): per ora possiamo garantirle periodicamente (come a dicembre): con questo numero variamo anche una collana di supplementi monografici che, con puntuale periodicità, usciranno nel corso dell'anno. Anche così (ma soprattutto potendo contare su tantissimi lettori affezionati) Pergioco cresce. Molte le richieste di giochi matematici e affini: stiamo gradualmente "allargando" lo spazio a loro destinato.*
*Eppoi le dolenti note: sullo Scarabeo di dicembre erano "cadute" alcune lettere delle griglie, e così qualche soluzione pubblicata a gennaio non "tornava". Chiaramente nello stilare la classifica abbiamo tenuto conto di tutte le risposte che si potevano trovare sugli schemi effettivamente pubblicati. Ci sono quindi ottime probabilità che tu non sia un "brocco". Già dal numero scorso abbiamo raddoppiato i controlli di bozza.*
*Da ultimo, grazie per le proposte di gioco che ci hai inviato. A te e a tutti gli altri lettori che con entusiasmo ci hanno inviato idee ed elaborazioni molto interessanti chiediamo di avere un po' di pazienza per la pubblicazione: la lista d'attesa è un poco lunga ma (e questo è significativo del livello dei contributi), il cestino è vuoto.*

Caro Pergioco,
finalmente un giornale che tratti un argomento "nuovo" che sta prendendo piede sempre più. Rimproveri non ne ho certo da fare; complimenti tanti, ma non sto qui ad elencarli. Vorrei invece chiedere una cosa: perchè non ponete anche dei quesiti di tangram?
Un'altra cosa: perchè non inserite anche qualche gioco da fare con carta e penna?
Concludo chiedendo, se possibile, di organizzare dei campionati di giochi vari.
Auguri di un'ottima continuazione.

**Stefano,**
**Milano**

*Di tangram (e di problemi di tangram) parleremo presto in un ampio servizio. Anche carta e matita, come avrai notato, riceve spazi sempre maggiori.*
*I campionati e le gare sono in parte già partite (ad esempio con il torneo di Go); una certa lentezza è anche dovuta alle autorizzazioni ministeriali necessarie per proporre tornei sulle pagine di Pergioco. Ciao.*

Caro Pergioco,
ancora complimenti per la rivista che diventa ogni numero più interessante, ma poichè l'interesse è accentuato dal fatto che talora, ad una prima lettura, se ne deve aggiungere una seconda per ... mettere a posto le istruzioni sotto le vignette, non ritenete di organizzare una ... caccia all'errore con tanto

di premi?
A parte queste divagazioni, gli errori mi rendono ancora più simpatica la rivista perchè nell'affrontare sempre argomenti nuovi e visti i tempi brevi nei quali siete costretti a lavorare, una loro totale mancanza vi renderebbe meno umani.

**Maurizio Laurenti, Roma**

*Abbiamo impedito ai correttori di bozze di leggere questa lettera: loro amano apparire simpatici, e sarebbe stato molto pericoloso. Siamo contenti di apparire "umani", e ci stiamo sforzando di evitare, numero dopo numero, errori "bestiali".*

Cari amici,
ho saputo tramite l'AIGI, di cui sono socio, della vostra comparsa in edicola.
Forse sarò un po' distratto ma mi sembra che la pubblicità, di cui parlate in risposta ad un lettore sul N° 3, non sia stata abbastanza approfondita, almeno nella mia città. Qui, per vostra informazione, ho trovato il N° 3 presente in tutte le edicole (4) da me accuratamente visitate, in attesa del numero di gennaio.
Quel "accuratamente" sta a significare una paziente e metodica ricerca nelle "centinaia" di altre riviste. Chiedere all'edicolante è come parlare arabo: si guarda attorno stupito, rimane un attimo interdetto pensando di non aver capito, chiede spiegazioni, avutole, mormora lentamente con espressione mortificata "Pergioco??? provo a vedere se c'è...".
A questo punto comincia la paziente ricerca.
Trovata la copia, gliela presento a mezzo metro dal naso dicendogli: "Vede, questa è la migliore rivista che lei ha qui, si chiama PERGIOCO!!! e tratta di giochi inteligenti ecc. ecc.".
Telegraficamente passo: ai complimenti (peraltro scontati): COMPLIMENTI!!! Alle critiche: Pergioco mi va bene così, anche se boardgames e origami non sono di mio gradimento. Credo che ci siano appassionati anche di questi giochi (non vedo che cosa ci sia di intelligente nel piegare la carta "copiando" dal giornale) e quindi, democraticamente... salto le pagine (tante) e proseguo.

**Paolo Arcudi, Pordenone**

*È così che si deve fare! Oltre, naturalmente, ad una serrata propaganda tra amici, colleghi, parenti, e così via.*

Cara Redazione,
sono un soldato che sta prestando servizio militare nei pressi di Roma. Non potete immaginare, essendo io appassionato di giochi intelligenti, la gioia che mi ha procurato la vostra rivista. È una impareggiabile compagna di branda.
Tantissimi saluti e felicitazioni

**bersagliere Vincenzo Bencivimmi, Bracciano**

*L'intera redazione è castamente arrossita. L'arretrato che ci hai chiesto, considerato il tuo prossimo congedo, è stato inviato alla tua abitazione.*

Caro Pergioco,
oltre alla tessera del Pergioco Club vorrei alcune informazioni e cioè:
1) Su quali articoli si può usufruire del 10 per cento di sconto?
2) Quali sono gli indirizzi dei club di wargame a Roma?
3) Come si possono avere i cataloghi delle ditte di wargames?
N.B. La rivista è favolosa.

**Maurizio Giorgio, Roma**

*1) Lo sconto è previsto su tutti i giochi in vendita.*
*2) A.R.G.O., c/o Ferdinando Celani, via L. di Breme, 94; G.R.W., c/o Alberto Ribera, via Abbadia S. Salvatore, 2; little Wars, c/o Gregory Alegi, via Ariodante Fabretti.*
*3) Per la I.T. International Team scrivi al Sig. Nicola Di Tella, International Team, via Grandi 64/66, 20017, Mazzo di Rho (Milano); per la SPI scrivi a Inter Hobby, via Cavour, 18, 50129, Firenze; per la Avalon Hill scrivi alla signora Aghini, Avalon Hill Italiana, via Mazzini 112, 56100, Pisa; per la GDW scrivi al sig. Tenca. corso Sempione 41, 20145, Milano.*

*A Massimo Nardi di Prato: ecco alcuni testi consigliati: W.Grgona, Scuola di Bridge, Ed. Mursia; F. Rosa, Abc del Bridge, Ed. Mursia; E. Culbertson, Bridge contratto per tutti, Ed. Mursia; O. Jacoby, Il libro del Backgammon, Ed Sperling e Kupfer.*

*A Fulvio Bonini di Lentigione: già dallo scorso mese (e anche in questo numero) abbiamo proposto la nascita di "gruppi di gioco" con lo scopo di creare una rete nazionale di amici disposti a testare nuovi giochi ed a collaborare attivamente con Pergioco. È questo un primo passo al quale seguiranno l'organizzazione di tornei per i vari settori di interesse, e soprattutto un'opera di collegamento tra tutti i gruppi di appassionati. Il programma è ambizioso ma assolutamente realizzabile in tempi molto ragionevoli. Tutto lascia supporre (ci riferiamo alle risposte che cominciano ad affluire in redazione) che i tempi da noi previsti sarenno ulteriormente accorciati dall'ampia risposta di tutti voi.*
*Ben venga quindi la nascita del circolo di Lentigione, di cui attendiamo l'affiliazione al Club.*
*Non ci sono problemi per l'uso pubblico di schemi e diagrammi di giochi presentati da Pergioco, nei termini e nella misura indicati dalla tua lettera.*

*A Nino Di Bella di Catania: nei problemi dello Scarabeo sono state ammesse fino a dicembre (compreso) tutte le forme verbali, anche se non riportate nelle soluzioni. Le limitazioni annunciate sono partite da gennaio. Ripetiamo ancora una volta che eventuali soluzioni "valide" sono computate in classifica anche se non compaiono nelle nostre soluzioni "ufficiali". Ecco un esempio per il punto 9 del nostro regolamento: se in una griglia è possibile formare la parola CONTRASTO dando allo scarabeo il valore S, ne discende che è possibile anche formare CONTRALTO e CONTRATTO dando allo scarabeo valore L e T. In questo caso si considerano i punteggi di tutte e tre le parole, in quanto hanno significato differente. Se in una griglia è possibile formare la parola STAZIONARE dando allo scarabeo il valore R, è anche possibile formare la parola STAZIONATE dando allo scarabeo il valore T. In questa ipotesi, se il lettore ci indica entrambe le risposte, noi consideriamo solo quella di maggior punteggio o (come in questo caso) solo una delle due se sono in parità, poichè il loro significato è identico.*

*A Giovanni Lussu di Roma: Dio mio, è vero!*

*A Marco Cuzzi di Monfalcone: nel limite del possibile indicheremo i prezzi al pubblico dei giochi presentati. OK?*

*A Valerio Loda di Brescia: il materiale è puntualmente giunto ed è stato passato ai curatori di rubrica. Grazie.*

*A Stefano Colombo di Città di Castello: per il numerino stiamo esaminando la possibilità di un inserimento. Idem per lo Shogi.*

*A Luca De Valli di Milano: grazie per il contributo sul Cubo di Rubik, tuttora al centro dell'interesse di molti lettori. È in lista di pubblicazione.*

*A Franco Lucio Schiavetto di Roma: il materiale che ci hai inviato, compreso il bell'articolo di sua maestà Martin Gardner è stato "girato" a Raffaele Rinaldi. Dell'Eleusis parleremo a lungo in uno dei prossimi numeri.*

*A Nicola Masi di Ostia: non ci risulta possibile brevettare rielaborazioni di giochi "che si richiamino in maniera evidente ad altri già in commercio". Siamo comunque molto interessati (se lo ritieni opportuno) ad esaminare tue rielaborazioni per una eventuale pubblicazione su Pergioco.*

*Ad Aldo Festa di Genova: grazie per il materiale inviato. Si impone, a questo punto, un nostro viaggio a Genova. A presto.*

*A Sergio Giorgetti di Livorno: grazie per i suggerimenti e gli appunti, che terremo certamente presenti. Marco Donadoni ricambia i tuoi cortesi saluti.*

*A Carlo Bologna di Verona: grazie per le preziose osservazioni e per i suggerimenti. E grazie anche per le cortesi parole di apprezzamento.*

*Ad Anna Galigani di Pistoia che ha difficoltà a trovare Pergioco: insista presso il suo edicolante di fiducia perchè richieda la rivista. Il nome del distributore locale è: Martini Dumas, via G.B. Venturi, S. Agostino, Pistoia.*

# ARRETRATI




**Dal 1° febbraio i numeri arretrati di Pergioco sono disponibili presso:**
**Pergioco**
**Ufficio arretrati**
**Via Visconti d'Aragona 15**
**20133 - Milano**
**Il costo per ogni copia è di lire 5000 da inviare direttamente (anche in francobolli) o da versare sul c.c.p. 14463202.**
**I numeri disponibili sono: 1/80, ottobre (in esaurimento); 2/80, novembre; 3/80, dicembre; 1/81 gennaio; 2/81 febbraio.**

# GIOCO DEL

*I risultati del sondaggio promo*

Quale è stato il gioco che, nel 1980, ha raccolto il maggior numero di consensi tra i lettori di Pergioco? Chi ha meritato il titolo, idealmente posto in palio, di Gioco dell'Anno?
Nel numero di dicembre era stato inserito nella rivista un tagliando da compilare. Ne sono piovuti in redazione a centinaia, a migliaia. Moltissimi lettori, secondo quella che ormai è diventata una "tradizione", non hanno voluto tagliare la rivista ed hanno espresso la loro opinione con circostanziate lettere, spesso approfittando dell'invio delle soluzioni di questo o quel gioco.
Quando sono state espresse, da uno stesso lettore, più preferenze, abbiamo considerato solo il gioco indicato come "primo", e nella classifica finale abbiamo tenuto conto esclusivamente dei giochi che hanno raccolto più di dieci voti.
Come abbiamo scritto a suo tempo, in questo primo sondaggio annuale avevamo chiesto di indicare il gioco più gradito indipendentemente dalla sua data di nascita o dal fatto che esso fosse prodotto e/o commercializzato da una o più aziende. Si ritrovano così affiancati "classici" e "novità", appartenenti ai più diversi ambiti di interesse.
La "mappa" che ne esce dimostra non solo il sensibile ventaglio di interesse degli amici di Pergioco, ma anche la predilezione per giochi di qualità e impegno indubbi.
Proprio per questa eterogenea realtà, accanto alla classifica "assoluta" del Gioco dell'Anno 1980 abbiamo voluto distinguere settore per settore, stilando graduatorie corrispondenti per ciascuno di essi.
Nella ferrea elencazione di numeri e percentuali, un solo dato, a nostro avviso, può essere non del tutto attendibile. È quello riferito agli scacchi elettronici. Non sappiamo infatti se, tra i tanti che si sono espressi genericamente a favore degli scacchi, molti intendessero, pur senza specificare, riferirsi alle versioni elettroniche.
Ed ora passiamo alle cifre.

**CLASSIFICA ASSOLUTA**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1° | MASTER MIND | 519 | 14.32% |
| 2° | SCARABEO | 424 | 11.69% |
| 3° | SCACCHI | 418 | 11.53% |
| 4° | CUBO DI RUBIK | 365 | 10.07% |
| 5° | BRIDGE | 353 | 9.74% |
| 6° | OTHELLO-REVERSI (*) | 296 | 8.16% |
| 7° | DIPLOMACY | 178 | 4.91% |
| 8° | PAROLIERE | 103 | 2.84% |
| 9° | PAROLIAMO | 94 | 2.59% |
| 10° | RISIKO | 82 | 2.26% |
| 11° | GO | 67 | 1.94% |
| 12° | BACKGAMMON | 57 | 1.65% |
| 13° | FORZA 4 | 51 | 1.40% |
| 14° | CORTEO | 51 | 1.40% |
| 15° | RADAR | 48 | 1.32% |
| 16° | DAMA | 32 | 0.88% |
| 17° | NAPOLEON AT WAR | 31 | 0.85% |
| 18° | MONOPOLI | 30 | 0.82% |
| 19° | SQUAD LEADER | 23 | 0.63% |
| 20° | MEMORY | 22 | 0.60% |
| 21° | SINAI | 22 | 0.60% |
| 22° | MIDDLE EARTH | 21 | 0.57% |
| 23° | SPEED CIRCUIT | 21 | 0.57% |
| 24° | SCACCHI ELETTRONICI | 20 | 0.55% |
| 25° | MEDICI | 18 | 0.49% |
| 26° | MICROVISION | 16 | 0.44% |
| 27° | IMAGE | 14 | 0.38% |
| 28° | SHOGUN | 14 | 0.38% |
| 29° | VAGABONDO | 13 | 0.35% |
| 30° | TWIXT | 13 | 0.35% |
| 31° | MANAGER | 11 | 0.30% |
| 32° | ZARGO'S LORD | 11 | 0.30% |
| 33° | STRATEGO | 10 | 0.27% |
| ALTRI | | 176 | 4.85% |
| TOTALE | | 3.624 | 100.00% |

(*) = OTHELLO ha avuto 181 preferenze; REVERSI 115.

**SUDDIVISIONE DELLE PREFERENZE PER SETTORE DI GIOCO**

| | | |
|---|---|---|
| GIOCHI DI LOGICA | 958 | 26.43% |
| GIOCHI DI PAROLE | 625 | 17.25% |
| GIOCHI DI SCACCHIERA | 467 | 12.89% |
| GIOCHI DI SIMULAZIONE | 441 | 12.17% |
| GIOCHI DI POSIZIONE | 440 | 12.14% |
| GIOCHI DI CARTE | 353 | 9.74% |
| GIOCHI DI AMBIENTE | 228 | 6.29% |
| GIOCHI DI PERCORSO | 69 | 1.90% |
| GIOCHI ELETTRONICI | 43 | 1.19% |
| TOTALE | 3.624 | 100.00% |

L'eccellente risultato dei giochi di logica non deve trarre in inganno. Esso è dovuto, sulla base degli elementi in nostro possesso, al grande favore incontrato essenzialmente da due titoli: il primo (Master Mind) grandemente conosciuto e popolare; il secondo (Cubo di Rubik) letteralmente "esploso" (e, a nostro giudizio, con merito) nel periodo natalizio. Per il resto, se si esclude il discreto risultato di Radar, ancora poco conosciuto, è il deserto: due preferenze all'Eleusis, una a Black Box e una a Brain Trainer. Da osservare con attenzione anche Memory, che non abbiamo mai considerato un gioco esclusivamente per bambini e che infatti incontra i favori dei "grandi".
Per gli elettronici si è già detto: con ogni probabilità alcuni tra i molti scacchisti hanno forse inteso, pur senza esprimerlo esplicitamente, riferirsi ai chess elettronici.
Per il resto, su queste cifre generali e "di settore", un'ultima notazione. Pur avendo espresso il proprio "voto" per un solo gioco, molti lettori hanno mostrato di interessarsi a più settori e di avere un ampio ventaglio di giochi graditi. È ad esempio il caso del Go, scoperto in questi mesi (grazie anche a Pergioco) da numerosi scacchisti. Ed è anche il caso degli appassionati di simulazione, che apprezzano anche i giochi di ambiente.

# L'ANNO '80

*…so da Pergioco tra tutti i lettori*

## CLASSIFICA FINALE GIOCO DELL'ANNO 1980

| | |
|---|---|
| 1° ASSOLUTO MASTER MIND | |
| 1° PER I GIOCHI DI SCACCHIERA | SCACCHI |
| 1° PER I GIOCHI DI CARTE | BRIDGE |
| 1° PER I GIOCHI DI POSIZIONE | OTHELLO |
| 1° PER I GIOCHI DI LOGICA | MASTER MIND |
| 1° PER I GIOCHI DI PERCORSO | BACKGAMMON |
| 1° PER I GIOCHI DI PAROLE | SCARABEO |
| 1° PER I GIOCHI DI SIMULAZIONE | DIPLOMACY |
| 1° PER I GIOCHI DI AMBIENTE | RISIKO |
| 1° PER I GIOCHI ELETTRONICI | SCACCHI ELETTRONICI |

## GIOCHI DI LOGICA

| | | |
|---|---|---|
| MASTER MIND | 519 | 54.18% |
| CUBO DI RUBIK | 365 | 38.10% |
| RADAR | 48 | 5.01% |
| MEMORY | 22 | 2.30% |
| ALTRI | 4 | 0.41% |
| TOTALE | 958 | 100.00% |

## GIOCHI DI AMBIENTE

| | | |
|---|---|---|
| RISIKO | 82 | 35.96% |
| MONOPOLI | 30 | 13.16% |
| SPEED CIRCUIT | 21 | 9.21% |
| MEDICI | 18 | 7.89% |
| IMAGE | 14 | 6.14% |
| MANAGER | 11 | 4.82% |
| STRATEGO | 10 | 4.39% |
| ALTRI | 42 | 18.43% |
| TOTALE | 228 | 100.00% |

## GIOCHI ELETTRONICI

| | | |
|---|---|---|
| SCACCHI ELETTRONICI | 20 | 46.51% |
| MICROVISION | 16 | 37.21% |
| ALTRI | 7 | 16.28% |
| TOTALE | 43 | 100.00% |

## GIOCHI DI PERCORSO

| | | |
|---|---|---|
| BACKGAMMON | 57 | 82.61% |
| ALTRI | 12 | 17.39% |
| TOTALE | 69 | 100.00% |

## GIOCHI DI PAROLE

| | | |
|---|---|---|
| SCARABEO | 424 | 67.84% |
| PAROLIERE | 103 | 16.48% |
| PAROLIAMO | 94 | 15.04% |
| ALTRI | 4 | 0.64% |
| TOTALE | 625 | 100.00% |

## GIOCHI DI SIMULAZIONE

| | | |
|---|---|---|
| DIPLOMACY | 178 | 40.36% |
| CORTEO | 51 | 11.56% |
| NAPOLEON AT WAR | 31 | 7.03% |
| SQUAD LEADER | 23 | 5.22% |
| SINAI | 22 | 4.99% |
| MIDDLE EARTH | 21 | 4.77% |
| ZARGO'S LORD | 11 | 2.49% |
| ALTRI (*) | 104 | 23.58% |
| TOTALE | 441 | 100.00% |

*(*) = in ordine sparso e frammentario sono compresi tra gli "altri" gran parte dei titoli di boardgames in commercio. Questa forte polverizzazione nelle segnalazioni sta quanto meno a significare che i criteri di preferenza in questo settore sono fortemente individuali.*

## GIOCHI DI SCACCHIERA

| | | |
|---|---|---|
| SCACCHI | 418 | 89.51% |
| DAMA | 32 | 6.85% |
| SHOGUN | 14 | 3.00% |
| ALTRI | 3 | 0.64% |
| TOTALE | 467 | 100.00% |

## GIOCHI DI CARTE

| | | |
|---|---|---|
| BRIDGE | 353 | 100.00% |

## GIOCHI DI POSIZIONE

| | | |
|---|---|---|
| OTHELLO-REVERSI (*) | 296 | 67.27% |
| GO | 67 | 15.24% |
| FORZA 4 | 51 | 11.59% |
| VAGABONDO | 13 | 2.95% |
| TWIXT | 13 | 2.95% |
| TOTALE | 440 | 100.00% |

(*) = OTHELLO ha avuto 181 preferenze; REVERSI 115.

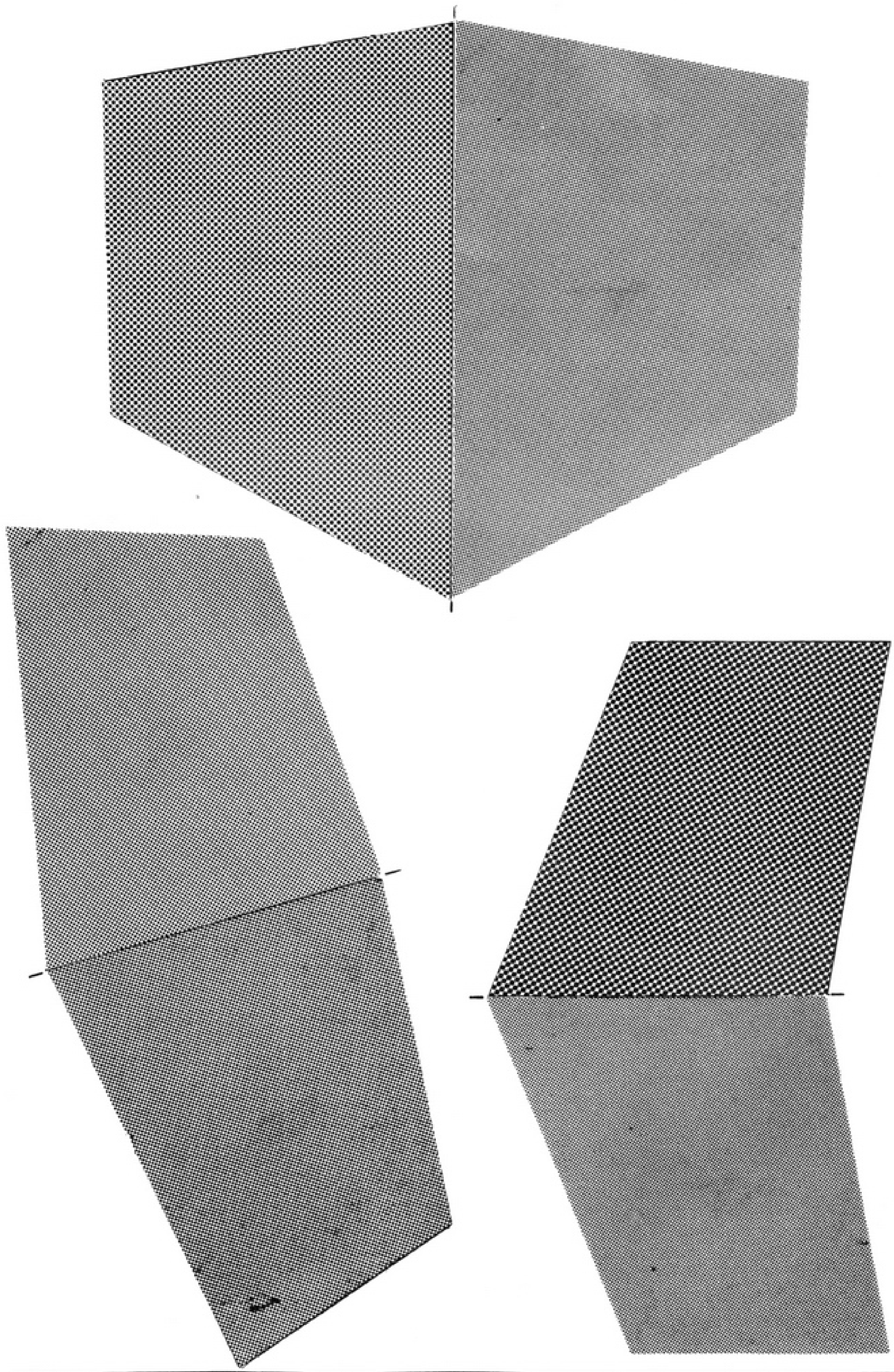
Due sole parole in chiusura. Per questa prima edizione del Gioco dell'Anno abbiamo lasciata aperta la possibilità di segnalare anche giochi tradizionali, addirittura antichi. A fine anno, per la prossima edizione, limiteremo invece i candidati ai soli giochi *nuovi*, presentati nell'arco dell'anno. Fin d'ora, quindi, invitiamo ad una visione analitica e critica dei giochi che vi passeranno tra le mani nei prossimi mesi.

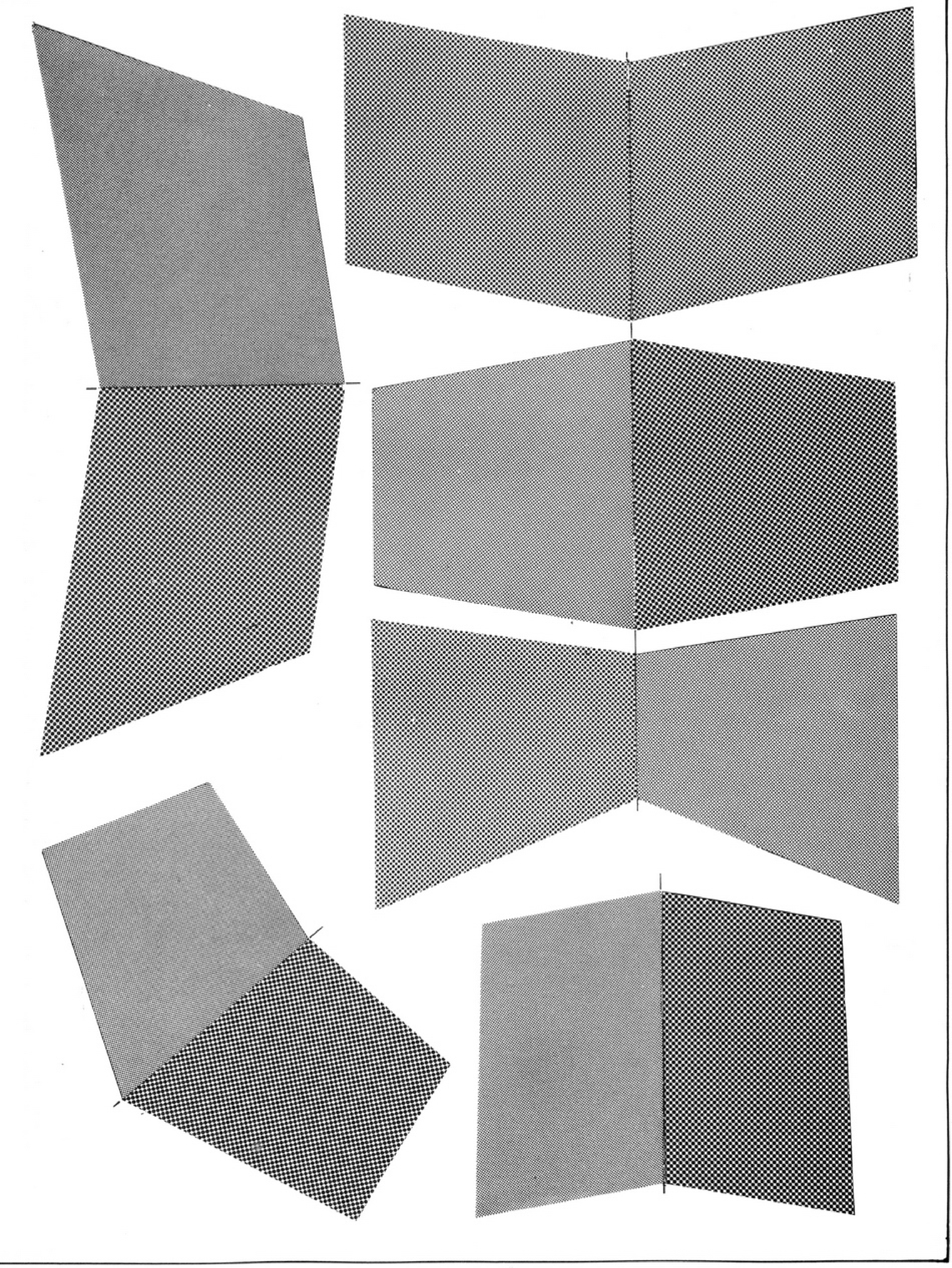
# QUADRANGOLO

*Un "puzzle geometrico" in nove pezzi*

**di Aldo Spinelli**

Questo gioco nasce come variazione per coloro che ritengono gli usuali puzzles non un 'rompicapo' ma un semplice 'passatempo', per l'assoluta mancanza di un benchè minimo procedimento logico che porti alla loro soluzione e la relativa facilità dovuta ai molteplici punti di riferimento dati (l'immagine finale nota, i tasselli angolari fissi, ecc.).
Qui si tratta di costruire un quadrangolo di tipo ignoto usando tutte le 9 forme stampate a fianco.
Chiarimento banale: un quadrangolo è un quadrilatero ma non necessariamente un quadrato.
Chiarimento un po' meno banale: ritagliare le forme lungo tutto il loro perimetro, piegare con molta precisione seguendo gli assi ed incollare. Questo perchè del quadrilatero così ottenuto si potrà usare l'una o l'altra faccia.
Il problema non è difficile (anche se si sconsiglia ogni tipo di starnuto ravvicinato) e si presta a numerose variazioni.
Ne riportiamo solo una: allineare i 9 pezzi costruendo un poligono concavo avente per base la somma delle loro basi.
Non è da escludere inoltre la possibilità di trovare altre soluzioni (eccetto ovviamente le rotazioni e la simmetria) oltre a quella che sarà pubblicata sul prossimo numero.
Non a caso infatti alla scelta delle forme ha notevolmente contribuito il caso. E se la 'teoria dei giochi' fa appartenere i puzzles ai 'giochi a carattere competitivo con avversario non umano' (quale può essere il tempo impiegato per la risoluzione, la difficoltà dell'ordinamento dei pezzi, e così via) in questo caso l'avversario è forse proprio il caso.
Da ciò, si può concludere che queste forme sono soltanto un esempio per un gioco che chiunque potrà realizzare a partire da un cartoncino (la forma irregolare ne aumenterà la difficoltà) da ritagliare in 'n' pezzi che mischiati saranno il punto di partenza per una "partita" contro il caso.
P.S. - se non volete rovinare la copia di PERGIOCO... una buona fotocopia servirà egregiamente allo scopo.

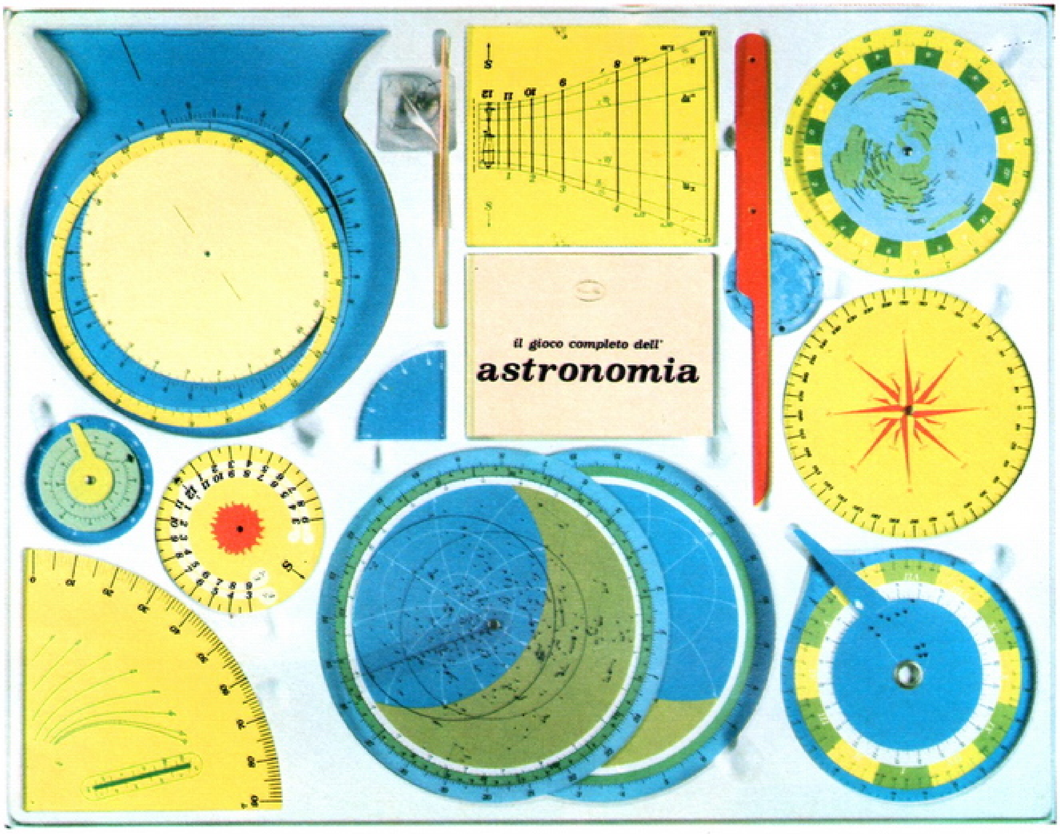



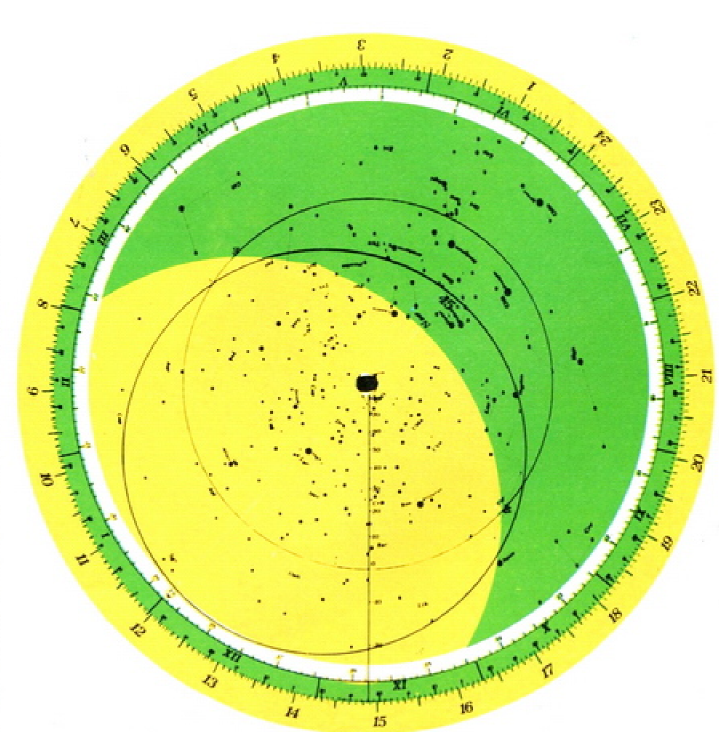


# Il gioco completo della ASTRONOMIA

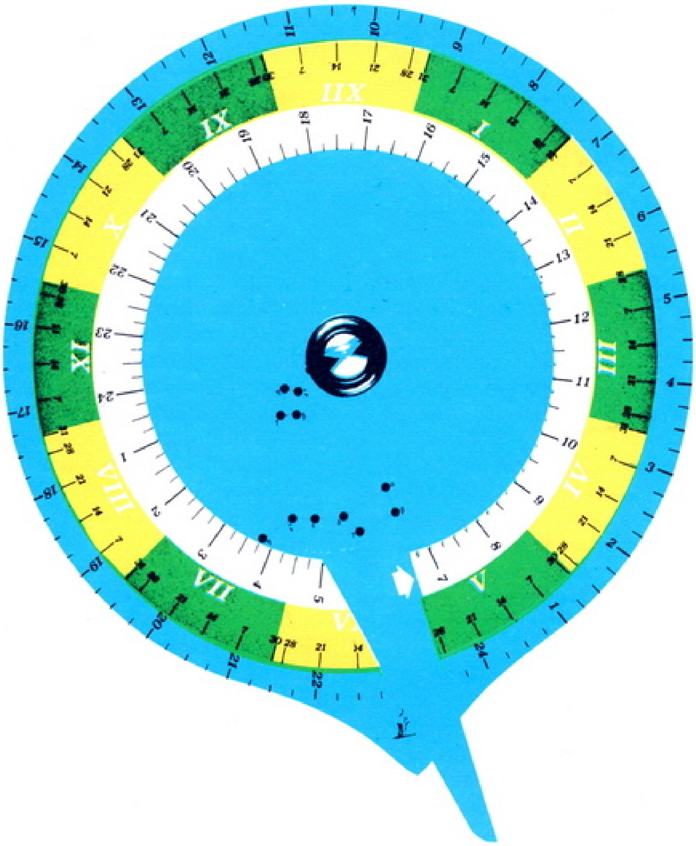
di Raffaele Rinaldi

Quando chi scrive era ragazzo, andavano per la maggiore giochi considerati allora — e forse da qualcuno ancor oggi — "educativi" e "formativi" perchè "scientifici". Questi giochi, che personalmente non ho mai apprezzato, erano in sostanza una riduzione analogica della pratica scientifica. Alludo, come si sarà capito, ai vari "Il piccolo chimico", con provette, reagenti e altri ammennicoli; al Microscopio con i suoi demenziali vetrini già preparati e buono solo per guardare un capello ingrandito tre volte; al glorioso Meccano, tutto verniciato a fuoco nelle sue diverse varianti: quello classico inglese (che mi dicono non si produca più) e quello tubolare, il Techno, tipo tubi Innocenti.
Ed era lo stesso clima da ideologia del progresso perdurante per inerzia, che faceva di questi giochi un oggetto ambito dai ragazzi e regalato dai genitori. Mutate le condizioni, oggi sarebbe piuttosto difficile inventare e ancor più regalare (non diciamo desiderare) giochi quali potrebbero essere "Il piccolo sociologo", "Il piccolo segretario di partito", oppure anche "Il piccolo bioingegnere". Intendiamoci, questi temi esistono nei giochi, ma sono stati riassunti in un ambito più vasto: quello dei giochi di simulazione (usati da anni negli USA normalmente come mezzi di apprendimento).
I giochi "scientifici" di cui si diceva prima non servivano in realtà a nulla, men che meno a imparare o a capire alcunchè, essendo essi semplicemente una parzializzazione tecnicistica di qualche principio scientifico peraltro non ben spiegato, oppure — nel migliore dei casi: Meccano — una riduzione ad esercizi di avvitamento al fine di ottenere un oggetto già catalogato. Essi non davano insomma alcuna visione generale, non parlavano alla fantasia, non sollecitavano all'astrazione.
Per avere questi presupposti, sarebbe stato necessario — come ho sempre pensato — costruire "Il piccolo matematico" o "Il piccolo filosofo": ma a questo ci pensava già una veneranda e tragica istituzione: la scuola. Ma non è detto che tutto vada sempre male: e infatti è



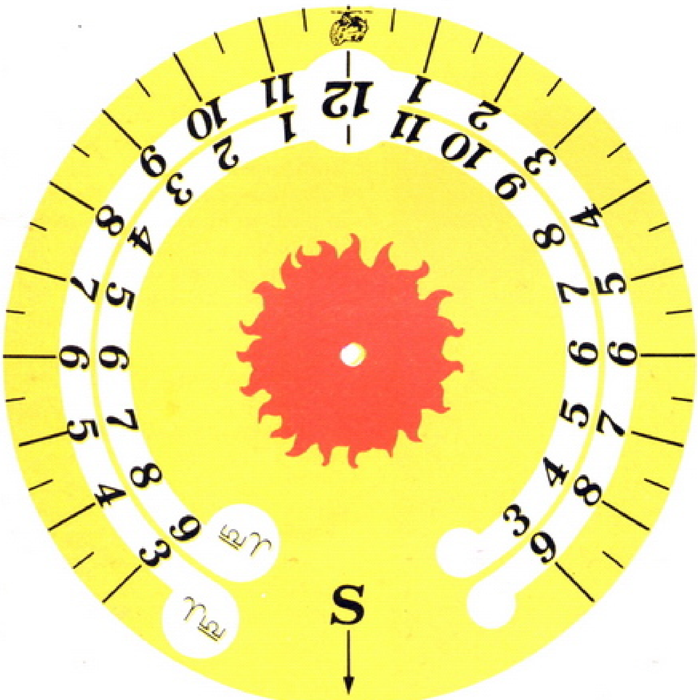



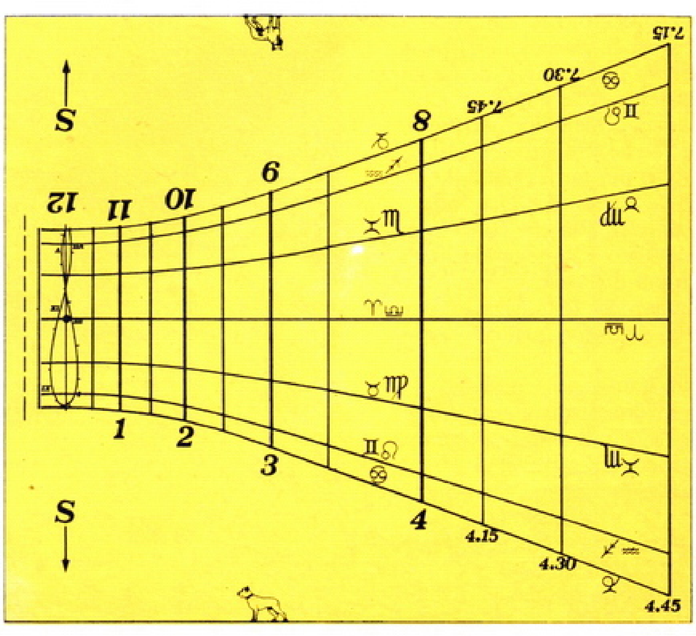
*Qui sopra la scatola del "Gioco dell'astronomia" con tutti gli strumenti. Da notare, nell'angolo inferiore sinistro, i pezzi con cui assemblare la sfera armillare, uno strumento che fin dall'antichità è stato fra i più diffusi per lo studio dei moti apparenti dei corpi celesti. Anche l'astrolabio è uno dei più antichi e importanti strumenti astronomici: esso serviva, e serve, per conoscere la posizione delle stelle e del Sole nel cielo in qualsiasi istante di qualsiasi giorno dell'anno; esso consente inoltre di determinare a che ora si verificano determinate disposizioni degli astri nel cielo.*





appena stato pubblicato *Il gioco dell'astronomia*, inventato, curato e edito da Cesare Baj, giovane astrofilo del Gruppo Astrofili di Como.
Non si tratta, come si comprenderà, di un gioco inteso nel suo senso stretto: è un gioco nel senso in cui può esserlo l'osservazione e la sperimentazione scientifica condotta rigorosamente anche se in termini amatoriali. Il gioco dell'astronomia è costituito da una scatola che contiene tutti i fondamentali strumenti dell'astronomia classica (astrolabio, sfera armillare, notturnale, orologio solare, quadrante azimutale, ecc.), quegli strumenti che come dice giustamente Baj nella premessa al libretto di istruzioni (a proposito: un vero e proprio piccolo trattato su Terra, Cielo, Astri, e sulla nozione fondamentale di tempo), "sono quelli con cui l'uomo in veste di astronomo, navigatore, cartografo o ingegnere, ha compiuto i primi e forse più importanti passi nella conoscenza del mondo fisico che lo circonda".
Si tratta di un gioco che, riproponendo la costruzione e l'uso di strumenti astronomici antichi ( perfettamente funzionanti), mette anche e soprattutto in luce i caratteri generali della conoscenza unendo tra loro concetti fondamentali quali quelli di spazio e di tempo, introducendo comunque al ragionamento logico su basi geometriche e matematiche.
Per gli astrofili è un "gioco" fondamentale, ma lo è anche (e senza riduzionismi limitati) per chi — grande o piccolo — è interessato a leggere, seppure in un "gioco", un capitolo fondamentale nella conoscenza umana.





*In alto a destra, uno strumento di origini antichissime: il quadrante, che serve per misurare l'altezza di una stella rispetto all'orizzonte. Le altre tre illustrazioni riproducono altrettanti orologi. In particolare, dall'alto al basso, un orologio notturno (o notturnale, o notturlabio) con il quale determinare l'ora di notte. Gli altri due sono orologi solari: uno (qui sopra) equatoriale utilizzabile quando — come dice il nome — venga disposto in modo da essere parallelo all'equatore terrestre; l'altro, è l'orologio solare polare, il cui piano deve giacere parallelamente all'asse terrestre.*

# Uomo e azzardo / 1

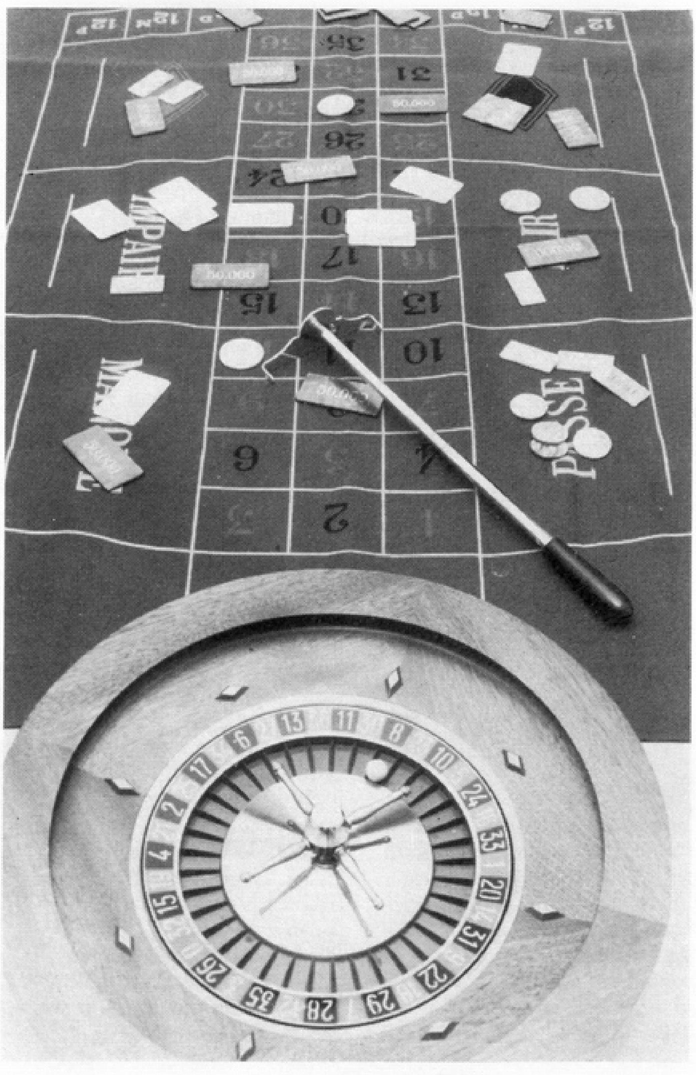
# LA ROULETTE

*L'inizio di un avventuroso viaggio tra i tavoli verdi*

**di Gabriele Paludi**

Numerose testimonianze, antichissime e ben dettagliate, ci dimostrano chiaramente che tutti i giochi d'azzardo sono praticamente nati con l'uomo ed in essi l'uomo ha cercato sempre un mezzo per capire meglio la propria natura e per ottenere qualche importante indicazione sul proprio futuro.
I giochi d'azzardo e le arti divinatorie hanno avuto un'unica origine ed una comune evoluzione e si sono spesso serviti degli stessi mezzi per svolgere la propria attività.
Ad esempio, l'astragalo, cioè l'osso della caviglia della pecora che con i suoi quattro lati piatti e le estremità arrotondate è l'antenato dei dadi, veniva adoperato sia per giocare che per trarre responsi divinatori.
Quasi tutti i popoli antichi coltivarono il gioco d'azzardo unitamente alle arti divinatorie, ma tra essi furono i Romani ad apprezzarne maggiormente i piaceri, pur condannandolo ufficialmente.
Presso i Romani il gioco era permesso solo nel periodo dei *Saturnali*, cioè nelle feste in onore del dio Saturno che si svolgevano ogni anno per tre giorni a partire dal 17 dicembre. In pratica si giocava tutti i giorni ed anche moltissimi imperatori furono accaniti appassionati, come si può rilevare dalle cronache di Cicerone e di Svetonio.
Dall'antico mondo romano ad oggi anche il gioco d'azzardo, come tutte le altre attività dell'uomo, ha avuto i suoi alti e bassi ed ha subito profonde evoluzioni.
Molti giochi sono caduti nel dimenticatoio ed è possibile trovare le tracce di essi nei reperti archeologici di alcuni musei mentre numerosi altri come ad esempio i giochi di carte che vennero alla ribalta molto più tardi (1.000 d.C. circa, forse), li hanno sostituiti. Ciò che forse non è cambiato è l'atteggiamento intimo dell'uomo verso l'azzardo e le motivazioni che lo spingono a misurarsi con esso.
Tali motivazioni possono individuarsi sostanzialmente nell'ansia di sfidare l'ignoto e di mettersi, attraverso il gioco, in sintonia con forze arcane ma affascinanti appena avvertibili nella realtà quotidiana, oppure nell'avidità di denaro di alcuni uomini che, attraverso il gioco, sperano di poterne guadagnare molto con facilità.
C'è infine l'interpretazione freudiana, secondo la quale attraverso il gioco si attua una forma di compensazione sessuale, cioè una vera e propria sublimazione del coito che sarebbe ravvisabile in tutti i gesti e gli atteggiamenti caratteristici dei vari giochi d'azzardo.
È probabile che l'una o l'altra delle spiegazioni citate, o tutte e tre, motivino intimamente il giocatore d'azzardo, ma per gli interessati giocare significa soprattutto vivere e realizzarsi, indipendentemente dall'esito che il gioco può avere.

**Origini della roulette**
In Europa la roulette è la regina riconosciuta ed incontrastata dei Casinò, il gioco d'azzardo che esercita il maggior fascino e sul quale è fiorito il maggior numero di leggende.
La sua invenzione viene generalmente attribuita al grande scienziato e filosofo francese Blaise Pascal (1623-62), ma ciò è dovuto ad un equivoco. È vero che Pascal si è interessato ad implicazioni matematiche relative ad alcuni giochi



d'azzardo ed ha scritto alcuni trattati sulla "roulette", ma con tale termine Pascal intendeva ciò che oggi viene chiamato cicloide nelle scienze matematiche, cioè una curva piana descritta da un punto rigidamente collegato ad un cerchio che rotola senza strisciare lungo una retta.
Parecchi giochi basati sul principio della roulette, cioè su una ruota girevole, furono praticati presso i popoli antichi, ma bisogna arrivare al XVIII secolo ed al gioco dell'hoca per trovare un congegno che impieghi anche la pallina per determinare la sortita di un numero e quindi il più autnetico antenato della roulette.
Il gioco dell'hoca era costituito da un alloggiamento circolare contenente sui margini 40 buche, sul cui centro era fissato un perno con sei raggi girevoli.
La pallina veniva posta tra i raggi e, facendo girare la ruota, essa rotolava sui margini dell'alloggiamento, veniva trattenuta dai bordi di esso finchè, rallentando, andava a cadere in una delle quaranta buche numerate.
Quando al simbolismo dei tre elementi essenziali della roulette, e cioè la *ruota*, la *palla ed i numeri*, Xan Fielding nel suo libro "Montecarlo, l'or du jeu" ricorda che la Fortuna per i Romani simbolizzava l'azzardo ed era rappresentata in piedi su una palla o tenente una ruota, e le ruote della Fortuna alla fine del Medio Evo portavano delle cifre corrispondenti alla vita dell'uomo.
Nella stessa epoca in cui si diffuse l'hoca nacquero anche alcune varianti di tale gioco, come il "*petit chevaux*" che utilizzava nove raggi, ognuno dei quali sosteneva un cavallino d'avorio (vinceva il cavallino che si fermava più volte vicino al traguardo), ed il gioco dell'"*Even-Odd*" (cioè "Pari-Dispari"), la cui ruota anzichè i numeri riportava la scritta "Even" in 20 caselle e la scritta "Odd" nelle altre 20.
Un'altra variante della roulette, tuttora praticata in alcune case da gioco, è la *boule*. Si tratta di una ruota numerata da 1 a 9 che però non si muove. Una grossa palla viene fatta girare sul bordo dell'alloggiamento della ruota ed alla fine si va a depositare in una delle caselle numerate. L'uscita del numero 5 causa la perdita di

tutte le puntate effettuate sugli altri numeri e ciò dà al banco un grosso vantaggio, pari ad 1/9 (11%).
Il gioco della roulette ebbe fin dal suo apparire un immediato successo e si diffuse rapidamente in tutta l'Europa ed anche fuori dall'Europa.
Ma in Francia, dopo la rivoluzione di luglio, che aveva portato Luigi Filippo sul trono, quest'ultimo, considerando pericolosa la presenza di molti individui equivoci che gravitavano nelle vicinanze delle case da gioco, proibì il gioco della roulette a partire dal 1° gennaio 1838. Si racconta che il 31 dicembre 1837, ultimo giorno in cui il gioco fu ancora legale, vi sia stato un tale afflusso di pubblico verso le sale da gioco che fu necessario far ricorso a notevoli rinforzi di gendarmi per arginare la folla.
La chiusura delle case da gioco francesi favorì naturalmente lo sviluppo delle altre case da gioco europee, soprattutto di quelle tedesche. E fu proprio in una casa da gioco tedesca, a Hesse-Hamburg, che si fecero le osse come gestori i fratelli Louis e Francois Blanc. Quest'ultimo, alcuni anni dopo, sarebbe diventato famoso in tutto il mondo per aver creato, nel 1863, praticamente dal nulla, la più celebre e prestigiosa casa da gioco del mondo: Montecarlo.

**Le regole del gioco - Come si punta**

1 - Puntate sui *numeri pieni* (1 numero) - In caso di vincita la puntata è pagata 35 volte.
2 - Puntate sui *cavalli* (2 numeri vicini sul tappeto) - In caso di vincita la puntata è pagata 17 volte.
3 - Puntate sulle *terzine* (3 numeri raggruppati orizzontalmente sul tappeto) - In caso di vincita la puntata è pagata 11 volte.
4 - Puntate sui *carré* (4 numeri raggruppati sul tappeto) - In caso di vincita la puntata è pagata 8 volte.
5 - Puntate sulle *sestine* (6 numeri raggruppati sul tappeto) - In caso di vincita la puntata è pagata 5 volte.
6 - Puntate sulle *dozzine* (12 numeri. P = numeri da 1 a 12; M = numeri da 13 a 24; D = numeri da 25 a 36) - In caso di vincita la puntata è pagata 2 volte.
7 - Puntate sulle *colonne* (12 numeri. La 1ª colonna comprende i numeri:

1-4-7-10-13-16-19-22-25-28-41-34. La 2ª colonna comprende i numeri:

2-5-8-11-14-17-20-23-26-29-32-35. La 3ª colonna comprende i numeri:

3-6-9-12-15-18-21-24-27-30-33-36 - In caso di vincita la puntata è pagata 2 volte.

8 - Puntate sulle *chances semplici*, cioè Nero - Rosso - Pari - Dispari - Manque - Passe.

Ogni chance semplice comprende 18 numeri.

Manque comprende i numeri da 1 a 18; Passe comprende i numeri da 19 a 36. In caso di vincita la puntata è pagata 1 volta.

**Lo zero**

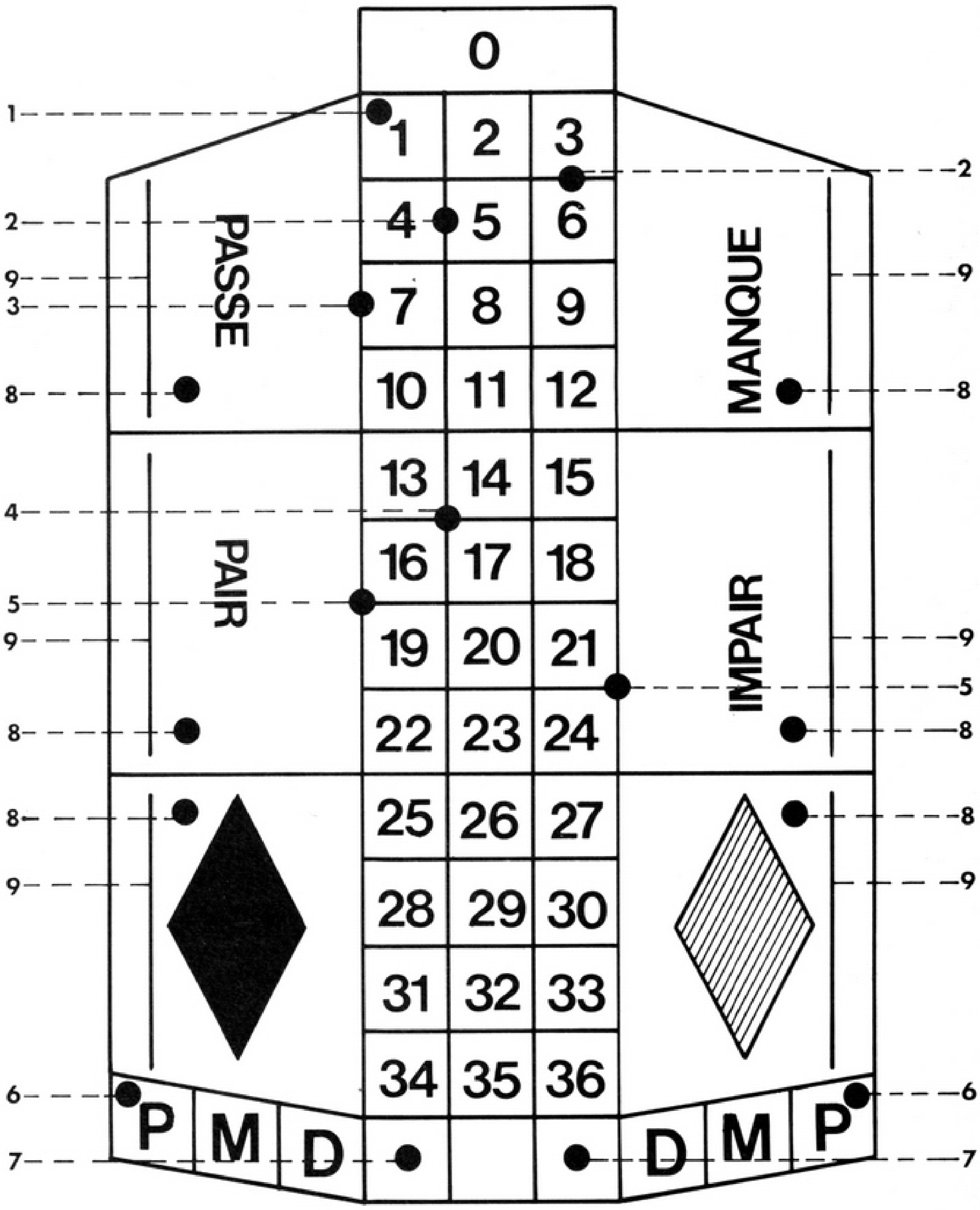
In occasione dell'uscita dello zero, tutte le puntate effettuate dai giocatori vengono considerate perdute, ad eccezione di quelle effettuate sullo stesso zero (o su un suo cavallo, o sul suo carré) e di quelle fatte sulle chances semplici. Queste ultime puntate vengono poste "in prigione" sulle linee indicate nel disegno con il n. 9 e vengono restituite al giocatore se al colpo successivo esce la chance che egli aveva puntato. Alternativamente, il giocatore di chances semplici può chiedere al banco il "partager", cioè la restituzione di metà della posta puntata (l'altra metà viene incamerata dal banco) senza attendere l'uscita del colpo successivo.

La presenza dello zero e l'applicazione delle regole descritte determinano per il banco un vantaggio matematico di 1/74 (pari all'1,35%) sulle chances semplici e di 1/37 (pari al 2,70%) sulle altre chances.

**Bibliografia essenziale**

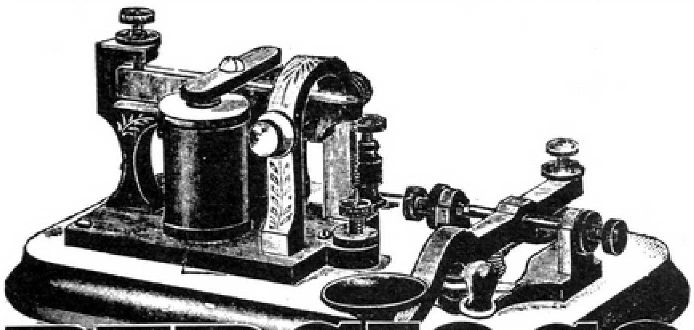

Per le notizie di carattere storico:
1 - A. Wykes: L'azzardo - Rizzoli, Milano, 1966.
2 - X. Fielding: Montecarlo, l'or du jeu - Hachette, Paris, 1977.

Per la tecnica di gioco:
1 - M. Boll: La roulette - Le Triboulet, Monaco, 1951.
2 - W. Carson: I sistemi per vincere alla roulette - Silver Press (P.O.B. 910 - 16100 Genova), 1980.

# I NEGOZI "GIRAFFA" ADERENTI AL CLUB

PROVERA CARLO
via Piacenza, 2
15100 Alessandria
REGALOBELLO
corso Garibaldi, 123
60100 Ancona
BOBINI VASCO
via L. B. Alberti, 3
52100 Arezzo
CALDARA ANGELO
viale Papa Giovanni XXIII, 49
24100 Bergamo
F.LLI ROSSI
via D'Azeglio, 13/15
40123 Bologna
VIGASIO MARIO
Portici Zanardelli, 3
25100 Brescia
GIOCATTOLI NOVITÀ
IL GRILLO
via Sonnino, 149
9100 Cagliari
RIPOSIO CLELIA
via Roma, 181
15033 Casale Monferrato
MAG. MANTOVANI
GIOCATTOLI
via Plinio, 11
22100 Como
DREONI GIOCATTOLI
via Cavour, 31 R
50129 Firenze
VERGANI VITTORIA
via Manzoni, 9
21013 Gallarate
BABYLAND
via Colombo, 58 R
16124 Genova
E.N.A.R.
viale Monza, 2
20127 Milano
QUADRIGA
c.so Magenta, 2
20121 Milano
GRANDE EMPORIO CAGNONI
c.so Vercelli, 38
20145 Milano
NANO BLEU
c.so Vitt. Emanuele, 15
20121 Milano
GIOCATTOLI NOÈ
via Manzoni, 40
20121 Milano
SCAGLIA E FIGLIO
"MASTRO GEPPETTO"
c.so Matteotti, 14
20121 Milano
INFERNO
via Passerini, 7
20052 Monza



# PERGIOCO CLUB

**Molti soci del club hanno chiesto di essere messi in contatto con gli altri iscritti residenti nella loro città o zona. Per poter svolgere questa azione di collegamento, Pergioco ha bisogno della autorizzazione esplicita dei singoli soci. Per questo motivo invitiamo i membri del Club già iscritti ad inviare il tagliando pubblicato in questa pagina in basso a destra, ed i nuovi iscritti a compilare in ogni sua parte il tagliando in basso a sinistra.**

LOMBARDINI BRUNO
via Cavour, 17
43100 Parma
CASA MIA
via Appia Nuova, 146
00183 Roma
NOZZOLI
via Magna Grecia 27/31
00183 Roma
VE.BI.
via Parigi, 7
00175 Roma
GIORNI EREDI
via M. Colonna, 34
00100 Roma
GALLERIA TUSCOLANA
via Q. Varo, 15/19
00174 Roma
BABY'S STORE
viale XXI Aprile, 56
00100 Roma
MORGANTI
viale Europa, 72
00144 Roma Eur
BECCHI FRANCA
via Boccea, 245
00167 Roma
GIROTONDO
via de Pretis, 105
00100 Roma

GIROTONDO
viale Libia, 223
00199 Roma
GIROTONDO
via Frattina, 25
00187 Roma
GIROTONDO
via Cola di Rienzo, 191
00192 Roma
FEDERICI E MONDINI
via Torrevecchia, 100
00168 Roma
PIROMALLI LUIGI
via Torpignattara, 27
00177 Roma
GIOCAGIÒ
Residenza - Portici Milano 2
20090 Segrate
MARTIÑELLI CELESTE
via Trieste, 3
23100 Sondrio
GIOCAMI - HOBBYLAND
piazza Castello, 95
10123 Torino
FANTASILANDIA
via Santa Teresa, 6
10121 Torino
PARADISO DEI BAMBINI
via A. Doria, 8
10123 Torino

PINTON MARIO
via Calmaggiore, 7
3110 Treviso
ORVISI GIOCATTOLI
via Ponchielli, 3
34100 Trieste
IL GIOCATTOLO 2
via Mercatovecchio, 29
33100 Udine
STILE
via Marsala, 85
(ang. via Dante)
13100 Vercelli
GIOCARE
p.tta Portichetti, 9
37100 Verona
DE BERNARDINI
piazza delle Erbe, 13
36100 Vicenza
MAGAZZINO MODERNO
via Emilia, 15
27058 Voghera (Pavia)
Recapito di Milano
Viale Piave, 21

## ALTRI NEGOZI

ADELMO MAZZI
via Duomo, 43
Modena
I GIOCHI DEI GRANDI
via Assarotti, 16
Torino
MOSTRA DEL POSTER
galleria Buenos Ayres, 2
Milano
FOCHI MODELS
via Durini, 5
Milano
LA GIOSTRA
c.so XXII Marzo, 38
Milano
LIBRERIA DEL CANTONE
piazza Susa, 6
Milano
VENERONI GIOVANNI
via XXV Aprile, 2
Novate Milanese
SCOTTI GIOCATTOLI
via Bernardino Luini, 5
Como
BINDA C.
c.so Matteotti, 23
Varese
SALONE DEL GIOCATTOLO
via S. Luigi, 21
Monselice (Padova)
SERENO-GALANTINO
p.za 1° Maggio, 1
13051 Biella
NUOVO PARADISO DEI BAMBINI
via Calmaggio, 7
Treviso

**PER I NUOVI ISCRITTI**

**Pergioco Club - Tagliando di iscrizione**

**COGNOME .......................... NOME ..........................**
**VIA .................. CITTÀ .................. PV ..............**
**Allego L. 3.000 ☐ in contanti ☐ in francobolli**
**☐ autorizzo ☐ non autorizzo**
**la diffusione del mio nome agli altri soci.**
**Mi interessano questi settori di gioco: ..............................**
**..........................................................................**

**Inviare a Pergioco Srl, Via Visconti D'Aragona, 15**
**20133 Milano**

**PER I SOCI**

**Tagliando riservato ai già iscritti**

**COGNOME .......................... NOME ..........................**
**TESSERA N. ..............................................................**
**☐ autorizzo ☐ non autorizzo**
**la diffusione del mio nome tra gli altri soci.**
**Mi interessano i seguenti settori di gioco: ..............................**
**..........................................................................**
**..........................................................................**
**..........................................................................**

**Inviare a Pergioco Srl, Via Visconti D'Aragona, 15**
**20133 Milano**

# PERGIOCO

## DA
## GIO
## CA
## RE



# SCACCHI

**a cura di Eugenio Balduzzi**

Poichè i pezzi degli scacchi sono eterogenei, è prassi di tutti i manuali per principianti attribuire loro valori convenzionali allo scopo di orientare il giocatore quando intende effettuare uno scambio. La scala dei valori va dal pedone, che viene preso come unità di misura, alla Donna e non include il Re per la semplice ragione che non può essere oggetto di scambio. I valori generalmente attribuiti sono:

Pedone = 1
Cavallo = 3
Alfiere = 3
Torre = 5
Donna = 10

Prima di effettuare lo scambio il giocatore dovrebbe contare i punti "guadagnati" e i punti "persi" onde evitare di finire in svantaggio di materiale. In linea di massima lo svantaggio di materiale porta alla sconfitta.
Ma non sempre è così, neppure nelle lotte "corpo a corpo".
Nella posizione del diagramma 1, ad esempio, il Nero non può vincere nonostante il netto vantaggio di materiale.

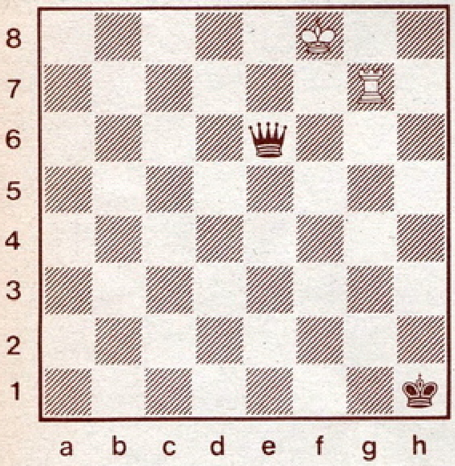



Diagramma 1

Ponziani, 1782. Il Bianco muove e patta

| | |
|---|---|
| 1. Th7+ | Rg2 |
| 2. Tg7+ | Rf3 |
| 3. Tf7+ | Rg4 |

Il Re nero non può portarsi sulla colonna "e" per via della minaccia ... Te7

| | |
|---|---|
| 4. Tg7+ | Rf5 |
| 5. Tf7+ | Rg6 |
| 6. Tg7+ | |

Ed ora sono possibili due continuazioni:

| | |
|---|---|
| 6. ... | Rh6 |
| 7. Th7+! | R:h7 stallo |

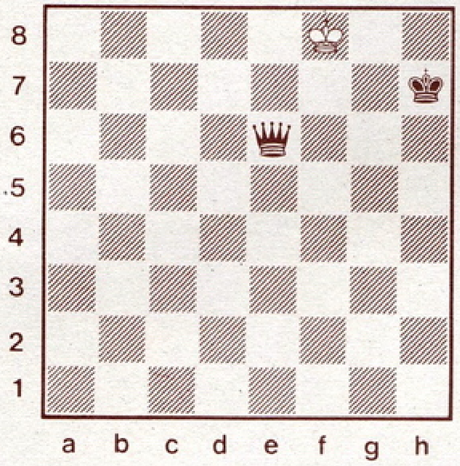



Diagramma 2

| | |
|---|---|
| 6. ... | Rf6 |
| 7. Tg6+! | R:g6 stallo |

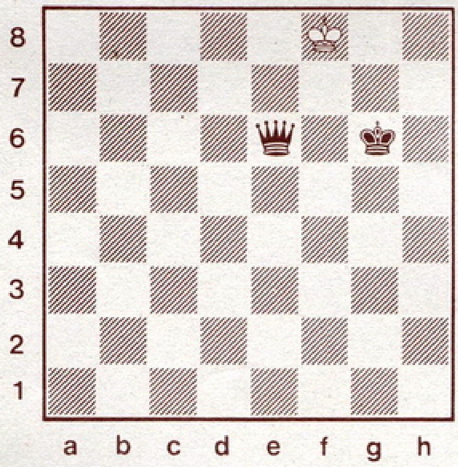
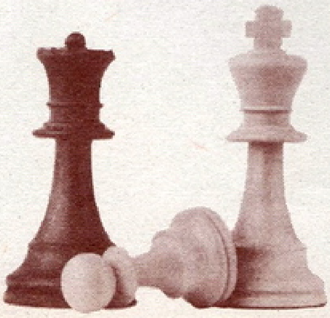



Diagramma 3

Nello studio (diagramma 4) composto nel 1970 dal medico neurologo e maestro dello sport dell'Unione Sovietica Gia Antonovic Nadarejschvili sono i Cavalli bianchi ad arginare la strapotenza (almeno sulla carta) della Donna nera.





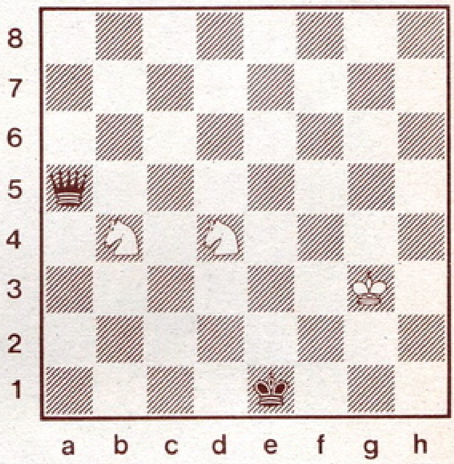



Diagramma 4

| | |
|---|---|
| 1. Cbc2+ | Rd1 |
| 2. Ce3+ | Re1 |

A 2...Rc1 oppure 2...Rd2 seguirebbe 3. Cb3+

| | |
|---|---|
| 3. Cec2+ | Rf1 |
| 4. Ce3+ | Rg1 |
| 5. Cf3+ | Rh1 |

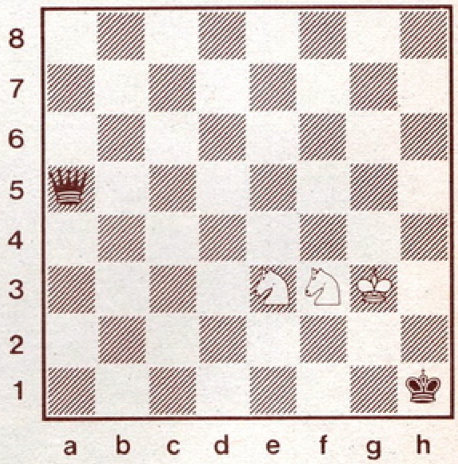



Diagramma 5

Il Re nero, immobilizzato, non può collaborare con la Donna, per cui la partita è patta.

## UN MATTO BANALE

È presumibile che non ci sia un giocatore di categoria sociale che in vita non abbia mai dato (o subito) l'inelegante matto di Donna in h7 (o h2) dopo l'arrocco corto.

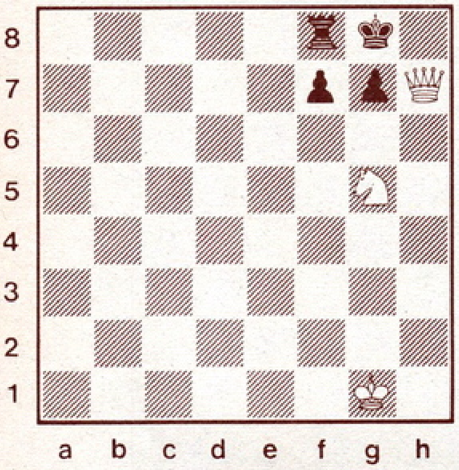


Diagramma 6

L'"abuso" di questo matto dipende principalmente dal fatto che la disposizione del materiale in attacco è rapidamente raggiungibile. Al Cavallo di Re bastano, infatti, due mosse per portarsi in g5 (o g4) e alla Donna basta una sola mossa per portarsi sulla diagonale b1-h7 (o b8-h2). Esiste però un inconveniente: il giocatore che ha arroccato corto può facilmente e naturalmente difendere la casa h7 (o h2) giocando il Cavallo in f6 (o f3).

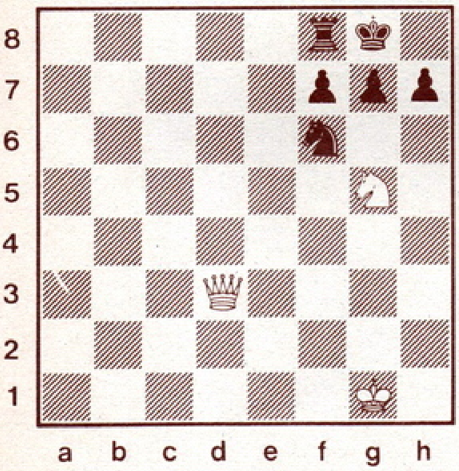


Diagramma 7

Il Cavallo in f6 protegge la casa h7 parando la minaccia di D:h7 matto.

In questo secondo caso, se l'attaccante non vuole desistere dai suoi propositi deve escogitare qualcosa di "meno banale" per venire a capo della difesa nemica. Un'idea interessante e spesso non considerata consiste nell'attaccare il Cavallo della difesa giocando il secondo Cavallo dell'attacco in d5 (o d4). La mossa diventa ancor più efficace se la Donna della difesa si trova in e7 (o e2).
Vediamo due realizzazioni della stessa idea in due partite giocate in tempi diversi e con aperture diverse.
La prima partita è stata giocata nel torneo di Berlino del 1928 tra lo svizzero Paul Johner (Bianco) ed il grande maestro Savieli Grigorievic Tartakower (Nero).

Johner-Tartakower
Siciliana
Berlino 1928

| | |
|---|---|
| 1. e4 | c5 |
| 2. Cf3 | Cf6 |
| 3. Cc3 | d5 |
| 4. e:d5 | C:d5 |
| 5. Ce4 | e6 |
| 6. d4 | c:d4 |
| 7. C:d4 | Ae7 |
| 8. Ab5+ | Ad7 |
| 9. c4 | Cf6 |
| 10. Cc3 | 0-0 |
| 11. 0-0 | Dc7 |
| 12. De2 | Cc6 |
| 13. Cf3 | Tfe8 |
| 14. Ag5 | Cg4 |
| 15. A:e7? | |

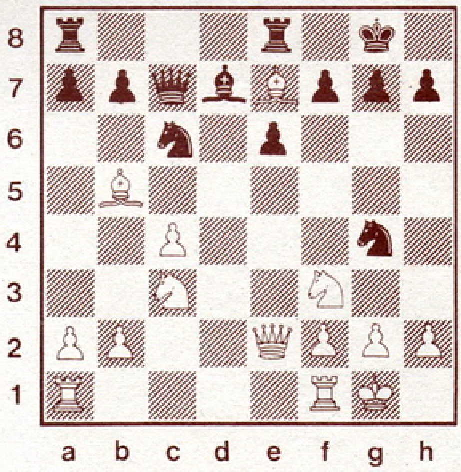


Diagramma 8

Nonostante fosse un giocatore di meritata fama internazionale Johner non si è accorto dell'orrenda minaccia:

15. ... Cd4!
Il Bianco abbandona

Il Nero minaccia di seguire con 16...C:f3+ e 17...D:h2 matto. Per evitare il matto, il Bianco deve perdere la Donna.
La seconda partita è stata giocata nel campionato della Repubblica Democratica Tedesca del 1975 tra Uhlmann (Bianco) e Schwartz (Nero)

Uhlmann-Schwartz
Inglese
RDT 1975

| | |
|---|---|
| 1. c4 | Cf6 |
| 2. Cc3 | e6 |
| 3. Cf3 | Ab4 |
| 4. Dc2 | c5 |
| 5. g3 | Cc6 |
| 6. Ag2 | 0-0 |
| 7. 0-0 | d6 |
| 8. b3 | De7 |
| 9. Ab | Ad7 |
| 10. Tad1 | Tac8 |
| 11. Cg5 | h6? |

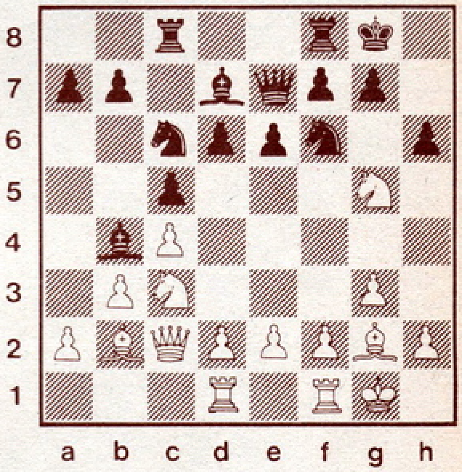
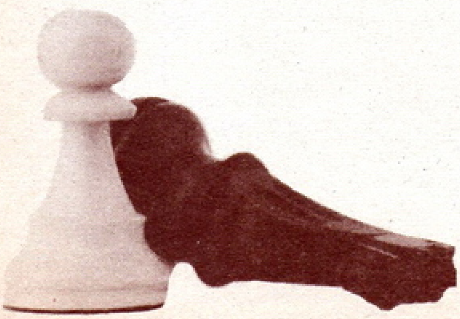


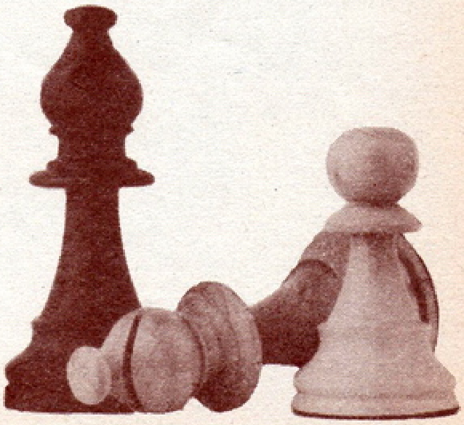
Diagramma 9

Questa volta è il Bianco che conclude con successo l'attacco giocando:

12. Cd5! il Nero abbandona

La minaccia è 13. C:f6+ e 14. Dh7 matto. A 12...e:d5 segue 13. A:f6 con la doppia minaccia di 14. Dh7 matto e 14. A:e7.





## PRENDI LA PALLA AL BALZO

Come "quasi" tutti avranno avuto modo di verificare, giocare con un pezzo in più contro un avversario della stessa forza porta ad una vittoria pressochè sicura. La difficoltà sta nel guadagnare il pezzo. Ma non sono le occasioni che mancano: molto più spesso di quel che non si creda sono i giocatori che non sanno prendere la palla al balzo e non giocano il seguito che porta alla cattura "forzata" del pezzo. Consideriamo, ad esempio, la posizione del

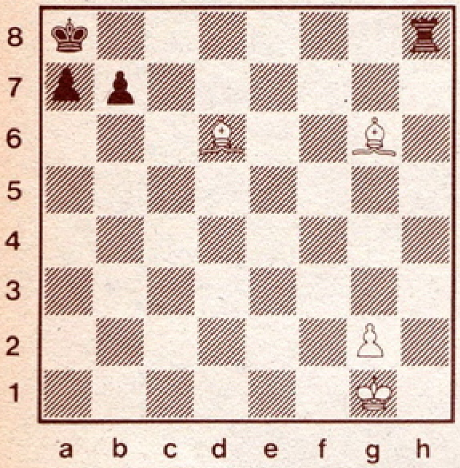


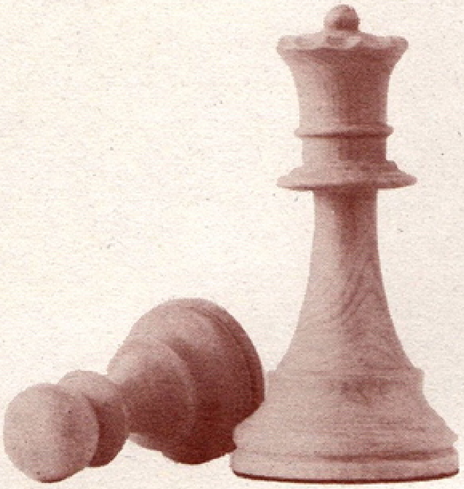
Diagramma 10

Il Nero muove e vince

Non è difficile, in questa posizione, accorgersi dei due Alfieri indifesi sulla stessa traversa e giocare la mossa vincente:

1. ... Th6

La faccenda, però, si complica nella posizione del diagramma 11 che si è verificata nella partita Gudmundsson-Fischer giocata a Reykjavik nel 1960.



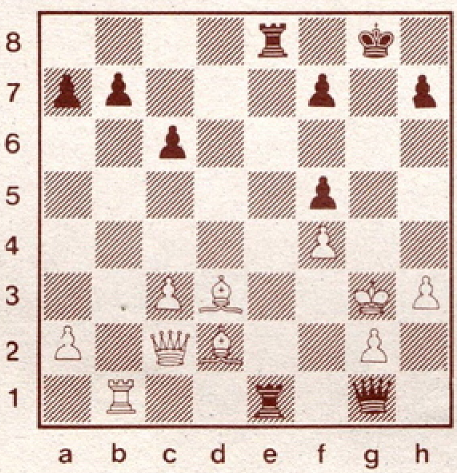


Diagramma 11

In questa posizione il Nero muove e vince realizzando la stessa manovra del diagramma precedente.
Come?
Giocando:

| | |
|---|---|
| 1. ... | T:b1 |
| 2. D:b1 | D:b1 |
| 3. A:b1 | Te2! |
| 4. Ac1 | Te1 |

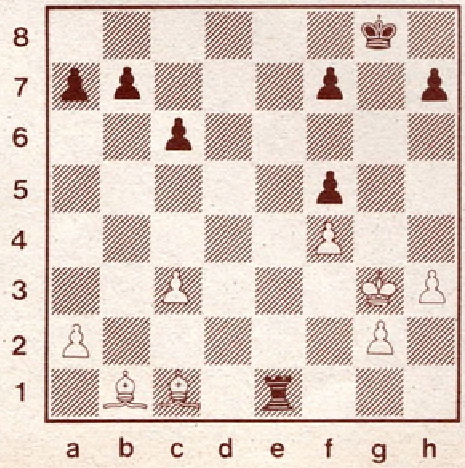
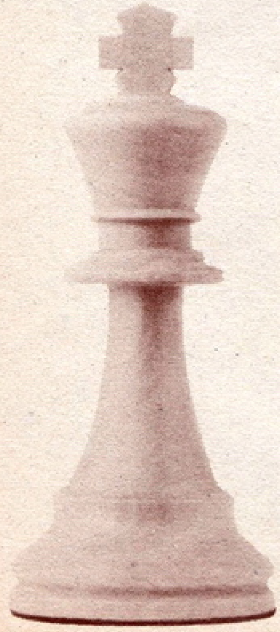


Diagramma 12



# I problemi del mese

I due problemi di questo mese sono per giocatori esperti.

1) Nella posizione del diagramma 13, che si è verificata nella partita Kuzmichev-Shereshevsky, campionato lettone del 1973, il Nero muove e vince.

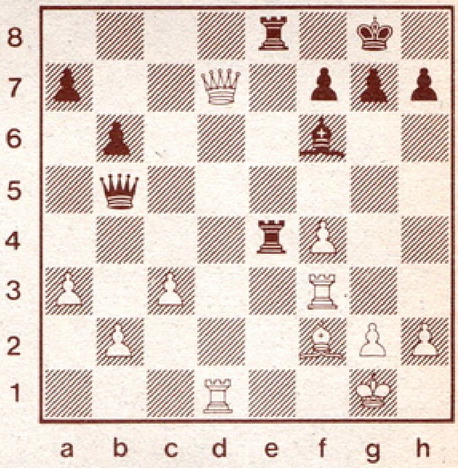


Diagramma 13

2) Nella posizione del diagramma 14, che si è verificata nella partita Khaiman-Bernstein, Berlino 1904, il Nero muove e patta.

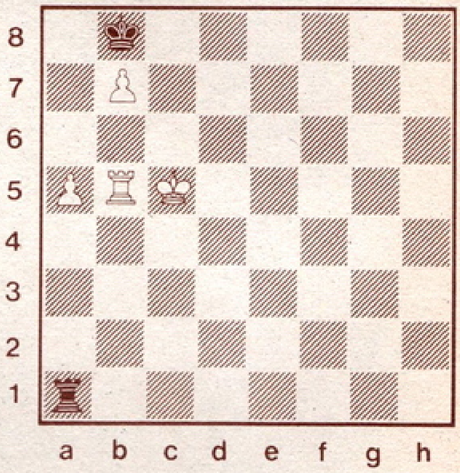


Diagramma 14.

**Le soluzioni sono pubblicate a pag. 96 - da giocare**

# Battaglia sulla scacchiera tra svedesi e moscoviti

Nel nostro viaggio per il mondo delle scacchiere, torniamo in Scandinavia, terra da cui siamo partiti per iniziare le nostre esplorazioni. Vi torniamo, con due giochi di scacchiera basati, come "la volpe e le oche", sulla disparità delle forze in campo.
Tale "famiglia", nelle scacchiere, è più numerosa di quanto non si creda e si trova concentrata, per l'appunto, nei paesi scandinavi e nel subcontinente indiano. Giochi indiani in cui una sola pedina (o due) gioca contro sedici, venti, trenta pedine ne esistono parecchi: Asalto, I sedici soldati, I ribelli cinesi, Bagh-Bandi, Gioco della tigre, Diviyan keliya, per non citarne che alcuni dei più noti.
Nei paesi scandinavi, due giochi si basano sullo stesso principio: il *tablut* e un gioco che è probabilmente il suo antenato, l'*hnefatafl*.

**Il tablut**

È un gioco che ci è stato tramandato grazie a un viaggio di ricerca di un famoso naturalista, il botanico svedese Carlo Linneo. Quand'era ancora studente, nel 1732, Linneo compì un viaggio in Lapponia e tenne un diario dove, tra le altre cose, registrò anche il tablut.
Si utilizza una scacchiera di 81 caselle (9 × 9). Non è in realtà una semplice scacchiera e deve essere decorata esattamente come mostra la figura 1.
Al centro (la casella tratteggiata in scuro) si

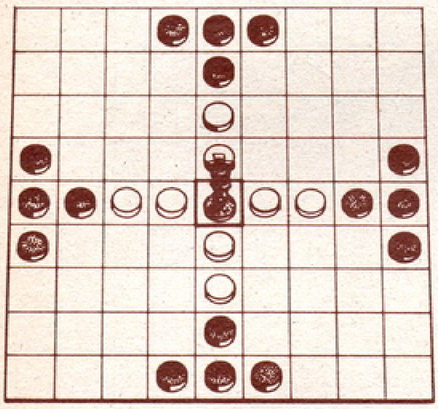
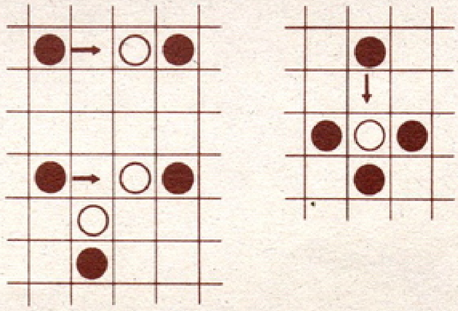


*figura 1*

trova il trono, detto "konakis", dove prende posto il re di Svezia. Attorno a lui si dispongono, a croce, gli otto biondi svedesi che lo difendono.
Nelle caselle decorate ai bordi si insediano, invece, gli avversari degli svedesi: i sedici neri moscoviti.
Ciascuno dei due contendenti ha un preciso obiettivo: gli svedesi devono proteggere il loro re e farlo arrivare incolume in una delle case ai bordi della scacchiera; i moscoviti, dal canto loro, devono cercare di catturare il re di Svezia.
La regole di movimento sono così congegnate: ogni mezzo può muovere in orizzontale o in verticale, di quante caselle vuole, purché si tratti di caselle libere; un pezzo è catturato ed espulso dal gioco quando due pedine avversarie occupano, in verticale o in orizzontale, le due caselle adiacenti la sua (vedi figura 2); il re è catturato quando i moscoviti occupano le quattro case attorno alla sua o ancora quando, trovandosi in una casella adiacente al trono, è circondato per tre lati dai neri.

*figura 2*

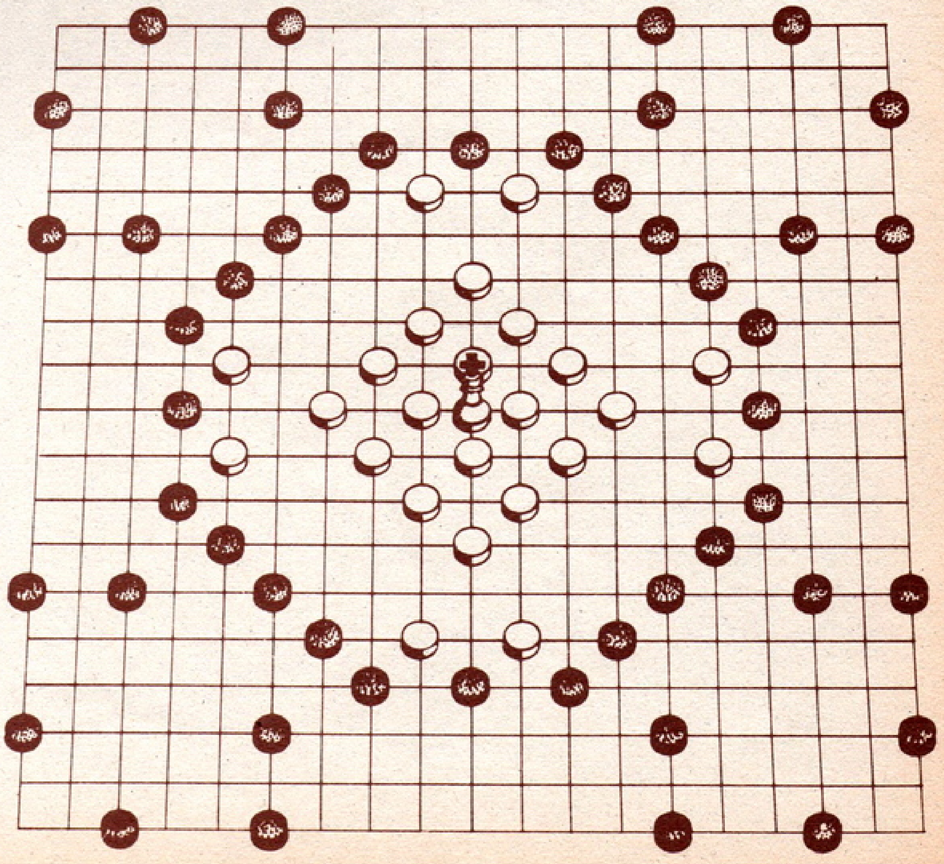


Se il re ha via libera verso il bordo della scacchiera, invece, gli svedesi avvisano l'avversario gridando "Raichi!" (l'equivalente di "scacco"). Se le strade libere sono due, si dirà: "Tuichi!" ("scaccomatto") e gli svedesi avranno vinto la partita.

**L'hnefatafl**

È un gioco molto più antico del precedente. Nei paesi scandinavi lo si giocava addirittura verso il IV secolo dopo Cristo ed era, inoltre, il gioco prediletto dai sassoni.
Le regole sono uguali a quelle del tablut, solo che qui i bianchi giocano con il re più 24 pezzi, mentre i neri hanno 48 pedine. La scacchiera (come mostra la figura 3) è ovviamente più grande.

*figura 3*



(continua - **Sulla strategia**)

L'esempio di fuseki che abbiamo visto può lasciare perplessi perchè in esso nessuno dei giocatori sembra aver fatto un territorio ben definito. Cercheremo di spiegarne il motivo. Nella fig. 4 si vede che il nero ha cominciato con lo stabilire un piccolo territorio praticamente inattaccabile.

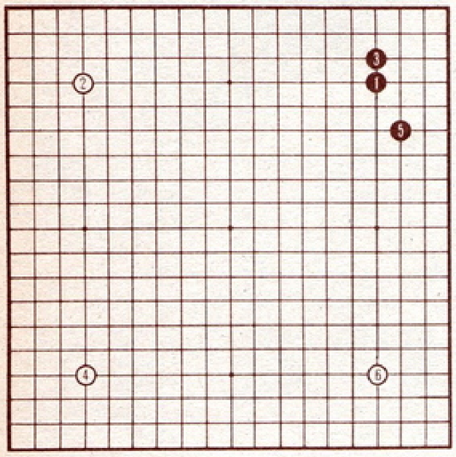



*figura 4*

Ma nel fare questo ha permesso al bianco di piazzarsi negli altri tre angoli. Il bianco cioè, anche senza fissare territorio definitivo, ha creato una vasta *sfera di influenza* che gli darà tutto il vantaggio nelle battaglie che verranno.
Non sarebbe esagerato affermare che egli ha già vinto la partita, dato che anche concedendo territorio qua e là al nero gli sarà piuttosto facile ammassare un guadagno territoriale superiore. (Basta farne un punto di più per vincere!)
Nella fig. 4 il nero ha giocato con una mentalità puramente difensiva e non ha fatto che mosse "locali" mentre il gioco del bianco dà esempio di ciò che abbiamo in precedenza definito *visione globale*. Con questo in mente il fuseki della fig. 3 diventa forse più comprensibile. In esso bianco e nero si preoccupano di creare, appunto, sfere di influenza, zone cioè dove l'avversario entra a proprio rischio e pericolo.

Come principio generale, poi, i giocatori sperimentati agiscono sempre in modo tale da lasciare aperto il massimo numero di possibilità di sviluppo in una vera e propria ricerca dell'ambiguità, almeno finchè non diventi chiaro quale sia la strategia più vantaggiosa da seguire. Per gli stessi motivi vengono premiate le mosse che adempiono a piú funzioni simultaneamente, come quelle che aumentano e difendono il proprio spazio limitando e attaccando allo stesso tempo quello dell'avversario. Si tratta di far "lavorare" le proprie pietre con la massima efficienza. (Molti esempi si troveranno nella partita commentata che segue.)
Detto tutto questo, è più che naturale che il principiante si trovi un po' spaesato nel grande spazio aperto e ambiguo del Go-ban e incerto per quanto riguarda uno svolgimento "corretto" della partita. La mentalità "locale", allora, lo porta a prestare più attenzione alle pietre stesse che non a considerazioni di spazio mentre un giocatore più esperto è pronto a sacrificare anche un numero considerevole di pietre in cambio di un guadagno superiore altrove. Purtroppo i limiti di una breve introduzione come questa escludono una trattazione dettagliata di tutte le questioni strategiche e tattiche inerenti al Go ma sarà nostro impegno approfondire in futuro gli argomenti finora affrontati soltanto sommariamente.

# Go: una partita commentata

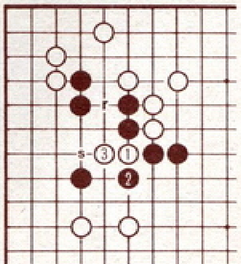
*L'ultima puntata delle regole*

**a cura di Marvin Allen Wolfthal**

17) **Partita commentata.** Intanto crediamo che l'esempio concreto di una partita intera col relativo commento possa chiarire ulteriormente il funzionamento generale del gioco. Anche se l'analisi completa di una partita fra professionisti è apprezzabile soltanto da un altro professionista, la partita che abbiamo scelto è contraddistinta da una linea strategica molto evidente anche per un principiante.
Le figg. 5 e 6 evidenziano subito che il nero ha costruito un vasto territorio a destra del centro ponendo il bianco di fronte al problema di limitarne la portata e assicurarsi un guadagno sufficiente altrove. Questo sarà il tema principale della partita, che è stata giocata l'11 agosto 1977 da Kato Masao 9-dan (nero) e Rin Kaiho 9-dan (bianco) nell'eliminatoria per decidere lo sfidante a Otake Hideo, allora detentore del titolo prestigioso "Meijin". I giocatori avevano a disposizione sei ore di gioco ciascuno, con 5.5 punti (komi) regalati al bianco per compensargli lo svantaggio di avere la seconda mossa.
Si raccomanda di rifare due o tre volte le mosse della partita prima di leggere il commento, fermandosi spesso per verificare l'evolversi della situazione.

Fig. 5 (1-100)

1, 3, 5 del nero costituiscono il cosiddetto "fuseki cinese".
6-10 sono uno dei moltissimi *joseki,* ossia formule codificate di mosse giocate nell'angolo che danno un risultato considerato equivalente per entrambi i giocatori. Non sono da considerare "aperture" perchè riguardano un solo angolo alla volta. Lo studio dei joseki può cominciare ad essere utile al giocatore a partire dal grado di circa 9-kyu. Col joseki qui giocato il bianco si è stabilizzato sul lato superiore mentre il lato destro del nero comincia ad essere imponente.
11 e 17. Il nero espande e poi consolida il suo grande territorio prospettivo (*moyo*), prendendo posizione in attesa dell'invasione inevitabile da parte del bianco.
18. Il bianco è in posizione bassa sul lato superiore e su quello sinistro, contro quella generalmente alta del nero. Con 18 il bianco si alza sulla quarta linea.
19-25. Il nero cerca uno spazio sufficiente per fare occhi. Da notare è il 20 del bianco che funziona bene in combinazione con 2 e 12 e limita anche lo spazio di manovra del nero. Si tratta di una mossa a duplice funzione.
26. È stata criticata come mossa un po' fiacca. Era forse preferibile giocare in 27. Se poi il nero estende in 'a', il bianco preme con 'b'. Tale sequenza avrebbe dato una base per entrare nella parte superiore del moyo nero. Confrontare invece con la sequenza veramente giocata nella partita: 25, 27, e 31 cominciano a dare un altro muro al territorio nero.
28 era un punto ambito per tutti e due. Basta osservare l'effetto se viene preso dal nero.
29 difende contro il taglio bianco in 41. Nel dia. 35, manca questa pietra e il bianco ha tagliato con 1. Dopo 3 il nero non può catturare le due pietre bianche e deve preoccuparsi dell'atari bianco in 'r'. Se il nero si difende, il bianco scappa, per esempio in 's', e il nero rimane tagliato in gruppi deboli e circondato. Se il nero risponde a 1 con un atari in 3, il bianco esce con 2, e questo è peggio ancora per il nero perchè il bianco guarda dentro il suo moyo in modo minaccioso. Il lettore può verificare che dopo lo scambio 29-30, avvenuto nella partita, l'atari in 'r' non funziona più, e le pietre 1 e 3 nel dia. 35 verrebbero catturate.




*dia. 35*

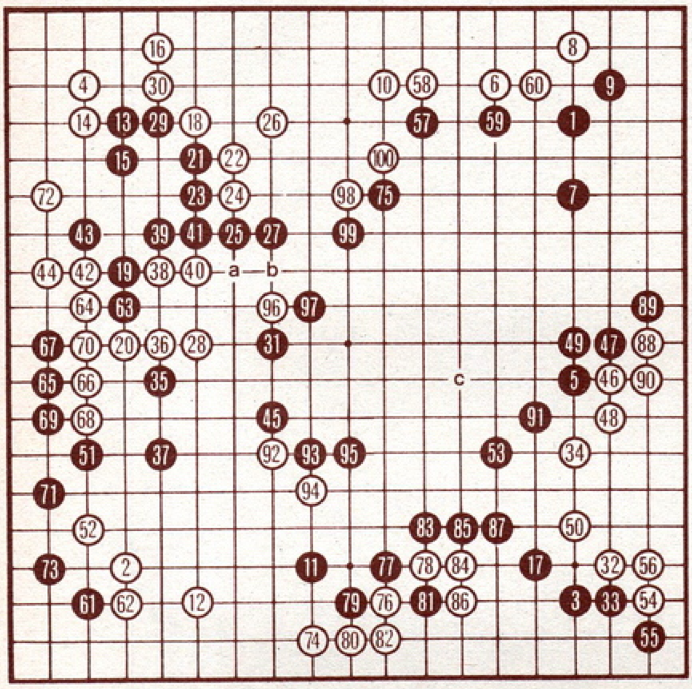


*figura 5*

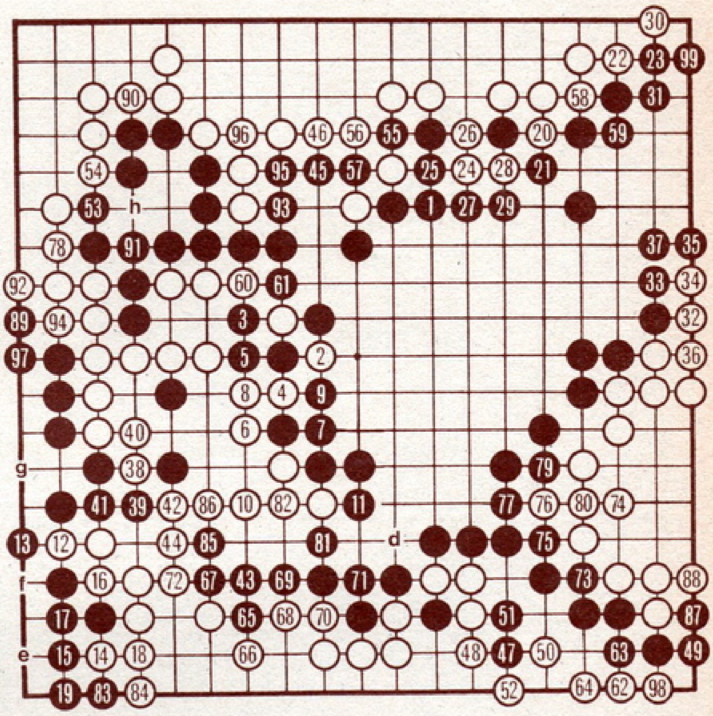


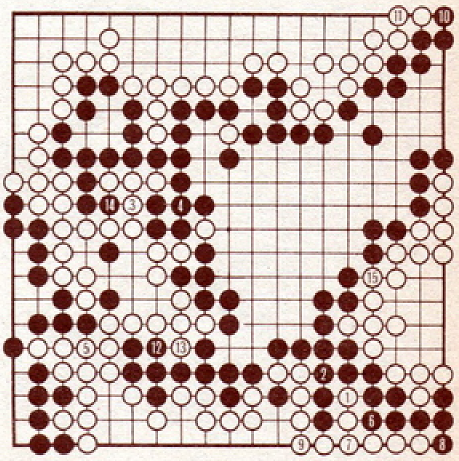
*figura 6*

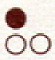
31 minaccia di circondare le bianche 20 e 28 e sviluppa il moyo.
32: prima che sia troppo tardi!
38-40. Il bianco sfrutta il taglio in 41 (diventato di nuovo possibile dopo 36) per rafforzare il suo gruppo debole.
51. Impedisce al bianco di collegare il gruppo sul lato con quello nell'angolo e promette anche un'invasione nell'angolo inferiore. Si può notare a questo punto che le posizioni bianche sono quasi tutte solide mentre quelle nere sono generalmente "aperte".
57-60. "Fare territorio attaccando" è un principio strategico fondamentale. Qui il nero allarga ancora il suo moyo, limitando il territorio bianco, e mantenendo sempre l'iniziativa (sentè).
61. Questa invasione dell'angolo è anche una specie di "sonda" per saggiare le reazioni del bianco. Secondo la sua risposta il nero modificherà la sua strategia.
63. Occupa il punto vitale per la formazione di occhi da parte del bianco. Il nero attaccherà ora il gruppo bianco, non tanto perché crede di riuscire a catturarlo, ma perché le stesse mosse di attacco formeranno un gruppo suo vivente sul lato sinistro. All'inizio della partita, sembrava che questa zona fosse destinata a diventare un territorio tutto bianco.
65 e 67. Minacciano un taglio nero in 70 (confrontare sopra 38 e 40).
72 è essenziale per salvare le undici pietre bianche collegandole all'angolo superiore, perchè non hanno spazio sufficiente per fare occhi e sono intrappolate tra due gruppi neri in buona salute. 72 lascia poi al nero la libertà di collegare con 73.
74. Per assicurare spazio sufficiente al gruppo bianco e mirare al lato inferiore a destra.
75. Tappa un grosso buco nel moyo nero.
81. Questa manovra di sacrificio è degna di nota. Permette l'atari in 83 e l'estensione in 85, mosse che consolidano il muro inferiore del moyo. Il nero aveva previsto questa sequenza già a 74 del bianco, quindi ha giocato tranquillamente in 75.
90. È un errore. Il bianco avrebbe dovuto giocare in 91, aprendo uno squarcio nel moyo nero, obbligando l'avversario a rispondere in 'c', dopo di che il bianco poteva tornare a difendere il 90.
Dopo il 91 del nero, Rin si è fermato a pensare. Difatti, una stima approssimativa dei territori mostrerebbe il bianco in svantaggio per circa 10 punti (senza contare il komi). Un'ora e tredici minuti di riflessione gli sono serviti per inventare una serie brillante di mosse "a contatto" che riuscirono a capovolgere la situazione (92-100).

Fig. 6 (100-199 sono numerati 1-99).

2. Questo "taglio incrociato" è la mossa decisiva. la sequenza fino a 10 serve a limitare il centro del nero e a creare un muro bianco che darà la possibilità di un grosso guadagno quando egli spinge tra due pietre nere con 38 (cattura due pietre nere e lo spazio circostante). In questa sequenza il nero deve tenere sempre presente, poi, che il suo gruppo di dodici pietre in alto a sinistra non ha due occhi. Se il bianco riuscisse in qualche modo a scollegarle dalle altre pietre nere, sarebbe un vero disastro.
10. Può sembrare una mossa puramente difensiva, ma è in realtà sentè contro tre pietre nere. Minaccia, cioè, il taglio in "d" e il nero deve difendere in 11.
19. È assolutamente necessario. Se il nero gioca altrove, il bianco in 19 uccide tutto il gruppo, riducendolo ad un occhio solo. Se poi nero in "e", bianco in "f" crea un occhio falso. Se nero in "f", bianco in "e". Se nero in "g", bianco in 41 e viceversa. Anche se il nero cerca più spazio con un'estensione in 94, il bianco può sempre impedire la formazione di due occhi.
28. La prima pietra "mangiata" in tutta la partita!
38. Il bianco è ormai in vantaggio, e da qui alla fine si tratterà di connessioni e di chiusure che non potranno modificare il risultato finale. Facciamo notare che la risposta in 91 è necessaria perchè il taglio del bianco in "h" sarebbe un doppio atari.

*figura 7* (1-15)



 *Prigionieri*

In questa figura, abbiamo dato le mosse di "pulizia" finale che sono necessarie prima di poter contare la partita. Da notare: 1, 3, 6, 8 e 10 sono atari. Le altre mosse

rispondono a queste, oppure sono punti neutri (*damè*). Effettuate queste mosse, si tolgono le due pietre bianche e le tre nere morte, che vanno aggiunte alle due bianche e a quella nera già catturate durante la partita, per un totale di quattro bianche e quattro nere. Questi prigionieri verranno naturalmente rimessi nel territorio di chi li ha perduti. Bisogna ricordarsi, poi, di sottrarre 5,5 punti dal punteggio del nero. Lasciamo al lettore il compito di organizzare i territori in forme più agevolmente contabili. Con l'esperienza, questo diventerà veramente facile. Risultato: il bianco vince per 6,5 punti.

18) *Conclusione. Le regole del Go.*

1) Un giocatore prende le pietre nere, l'altro quelle bianche. Il nero comincia, dopo di che i due giocatori si alternano, posando una pietra alla volta sulle intersezioni del Go-ban, che è vuoto all'inizio tranne quando il nero ha un handicap.
2) Un giocatore può "passare" il proprio turno.
3) Vince il giocatore che circonda il numero maggiore di punti aperti. In caso di parità di punteggio, la partita è patta (*jigo*) salvo disposizioni al contrario (il komi).
4) Una pietra (o gruppo di pietre) è catturata quando tutti i punti ad essa adiacenti (libertà) sono occupati dal nemico.
5) Ogni prigioniero rappresenta un punto di territorio sottratto al punteggio del giocatore che lo ha perduto.
6) Non si può ricreare una situazione già esistita (regola di ko).
7) È illegale catturare le proprie pietre (divieto di suicidio).
8) La partita finisce di comune accordo quando non esistono ulteriori possibilità di guadagnare nè territorio nè prigionieri, o con l'abbandono da parte di uno dei giocatori.
9) Pietre morte, cioè che non riescono ad evitare la cattura, vengono tolte come prigionieri alla fine della partita, concesse dal giocatore che le ha perdute senza che l'avversario ne debba occupare tutte le libertà.
10) Non si contano nè punti nè prigionieri in un seki.
11) Non si può lasciare aperto un ko alla fine della partita; andrà chiuso da uno o dall'altro giocatore. Allo stesso modo è obbligatorio occupare tutti i punti neutri situati tra un territorio e un altro.

(Nel prossimo numero: le tattiche di cattura)

*Il nostro collaboratore si trova in Florida per un importante torneo. Ecco le sue impressioni dagli States*

# Backga
# dal nostr
# a M

**a cura di Luigi Villa**

In Europa il gioco del backgammon era quasi sconosciuto fino a sei, sette anni fa, ovvero era giocato soltanto nelle località più esclusive (St. Moritz, Gstaad, St. Tropez, Montecarlo, Biarritz) da un certo tipo di gente definita "jet society".
Adesso, nel 1981, pur essendo ancora considerato il gioco nobile per eccellenza, si è rapidamente divulgato e una recente statistica inglese calcola che vi siano circa cinquecentomila praticanti. Personaggi famosi hanno contribuito notevolmente a pubblicizzare il gioco del backgammon, come i campioni della formula 1 (James Hunt, Jody Scheckter e Niki Lauda), come i campioni di tennis (Jimmy Cannors, Vitas Gerulaitis e Ille Nastase), come Omar Sharif che ha aperto un club di backgammon a Parigi e come Carolina di Monaco che è apparsa sui rotocalchi di tutto il mondo giocando a backgammon. Per questo motivo penso che l'aureola di nobiltà insita nel backgammon rimarrà eternamente.
Negli Stati Uniti invece, dove mi trovo mentre scrivo l'articolo, pur essendo giocato da un numeroso cast di personaggi famosi, il backgammon è diventato un gioco di massa.
Viene giocato oltre che nei club e nelle case, anche nelle discoteche, nei ristoranti, insomma un po' dappertutto. Qui, negli U.S.A. il backgammon è diventato popolare come il bridge e vi si contano quasi tre milioni di praticanti.
Ieri sera mi trovavo in una discoteca a Miami e mentre la gente ballava e ascoltava la musica di Barbra Streisand e Donna Summer, una cinquantina di giovanissimi (la maggior parte erano ragazze) si alternavano freneticamente intorno ai venticinque tavoli di backgammon disposti nella sala.
Alcuni giorni fa sono stato invitato a giocare in un club di Los Angeles. Il livello tecnico era estremamente alto ed io sono stato letteralmente assalito da un congruo numero di giocatori che volevano misurarsi con me. Ho giocato per dieci ore consecutive con tre diversi top-players che si alternavano. Alla fine ho vinto 45 punti perchè sono stato particolarmente fortunato in una situazione che ora vi mostro.

x deve muovere 6-1

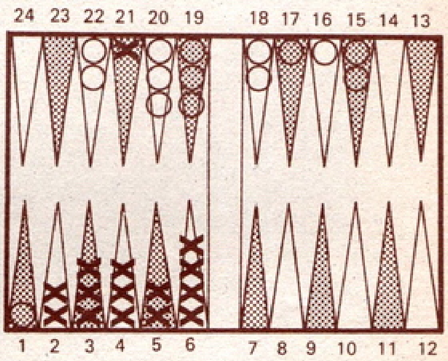



Diagramma 1 8

Possedendo il cubo del raddoppio all'altezza di 8, ho pensato a lungo se offrirlo al mio avversario a 16 (la posta era molto alta ed il mio avversario non avrebbe potuto accettarlo, per cui avrei vinto 8 punti sicuri), o se tenermelo ben stretto nelle mani e tirare i dadi per infliggere un gammon al mio avversario e conquistare 16 punti. Dopo una breve meditazione mi sono convinto che sarei stato un vigliacco a seguire la prima soluzione e ho scelto la seconda, tirando 6-1 che era senz'altro il più brutto tiro che avrei potuto fare (solo il doppio 6 era più brutto del 6-1). Mi sono pentito di non aver voluto raccolgiere 8 punti sicuri, perchè per vincere la partita avrei dovuto prendermi un grosso rischio e perdere addirittura la partita doppia (16 punti). La mossa che ho fatto senza pensare un solo attimo è stata 2/1 mangiando la pedina sul punto 1 (il 6 non ho potuto muoverlo). Ho iniziato a pregare. Se avessi mosso in modo conservativo 6/5 il mio avversario avrebbe facilmente mangiato il mio blot sul point n. 21 costruendo una casa, ed avrebbe agevolmente vinto la partita. Il mio avversario aveva ora 20 probabilità di entrare con la pedina dal bar mangiandomi una pedina e 16 probabilità di non entrare.
La fortuna non mi ha abbandonato. Il mio avversario ha tirato 5-4 e non è riuscito a entrare, mentre io ho realizzato due fantastici tiri, doppio due col quale

# mmon:
# o agente
# iami

ho chiuso tutta la mia casa seguito da un 4-1 che mi ha permesso di mangiargli gli altri due blots nei points 17-16. Ma il mio momento benevolo non era ancora finito; nel prosieguo della partita ci siamo trovati in una situazione come nel diagramma 2 con me al tiro.

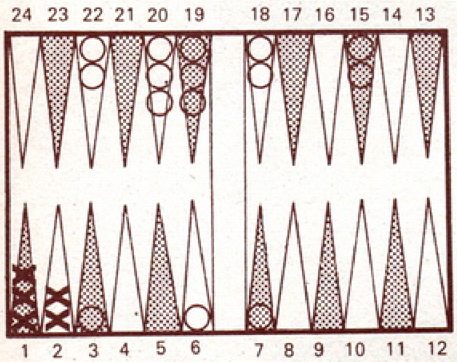



Diagramma 2 8

Ho tirato un doppio 5 (chiamato in Italia DADO-MORONI) ed il mio povero avversario un 3-1, perdendo addirittura una partita tripla (ben 24 punti).
In una partita in cui avrei potuto perdere 16 punti ne ho vinti ben 24 (40 punti di differenza). I miei avversari si sono molto seccati e, pagando quello che avevano perso, mi hanno detto ironicamente di aver capito come avevo fatto a diventare campione del mondo.

Nel prossimo numero analizzerò il dado del raddoppio, che ritengo la cosa più affascinante del backgammon.

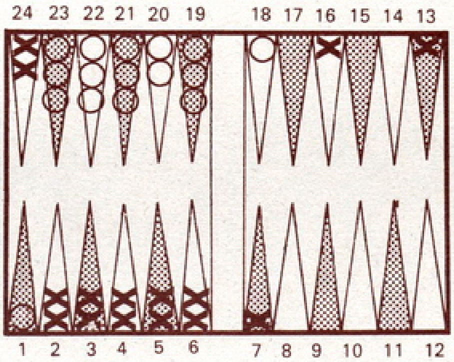
*Luigi Villa risponderà alle lettere dei lettori al suo rientro in Italia.*

# I problemi del mese

*Vi propongo ora i sei problemi del mese, attendendo come di consueto le vostre soluzioni con le relative spiegazioni.*

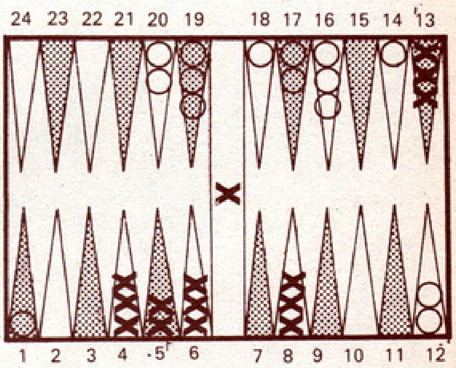
Problema N. 1

x deve muovere 6-1



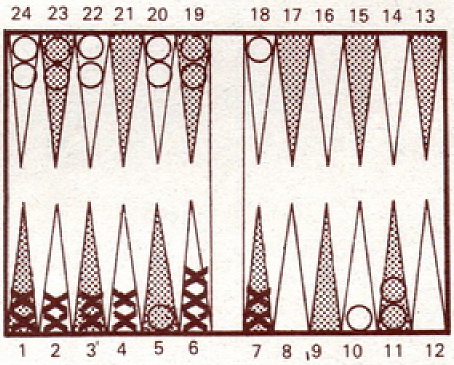

Problema N. 2

x deve muovere 5-1



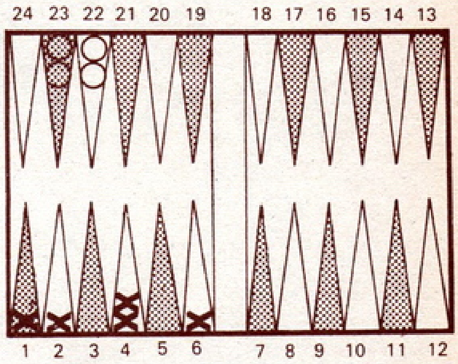

Problema N. 3

x deve muovere 2-1



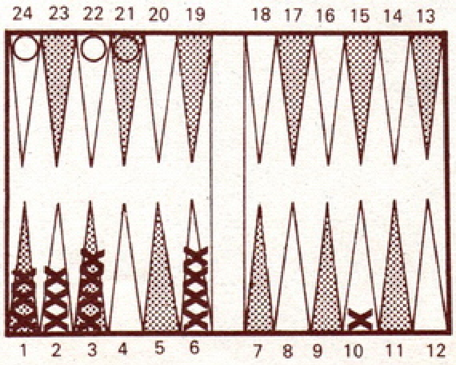

Problema N. 4

x deve muovere 6-3



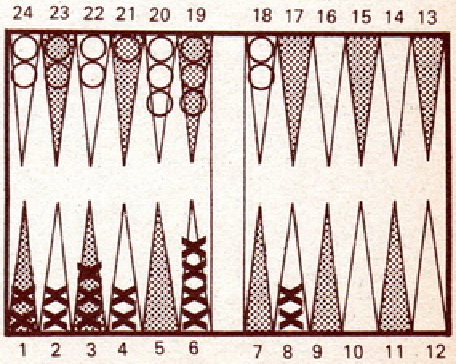

Problema N. 5

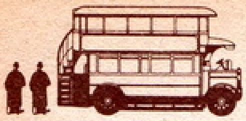
x deve giocare 1-1




Problema N. 6

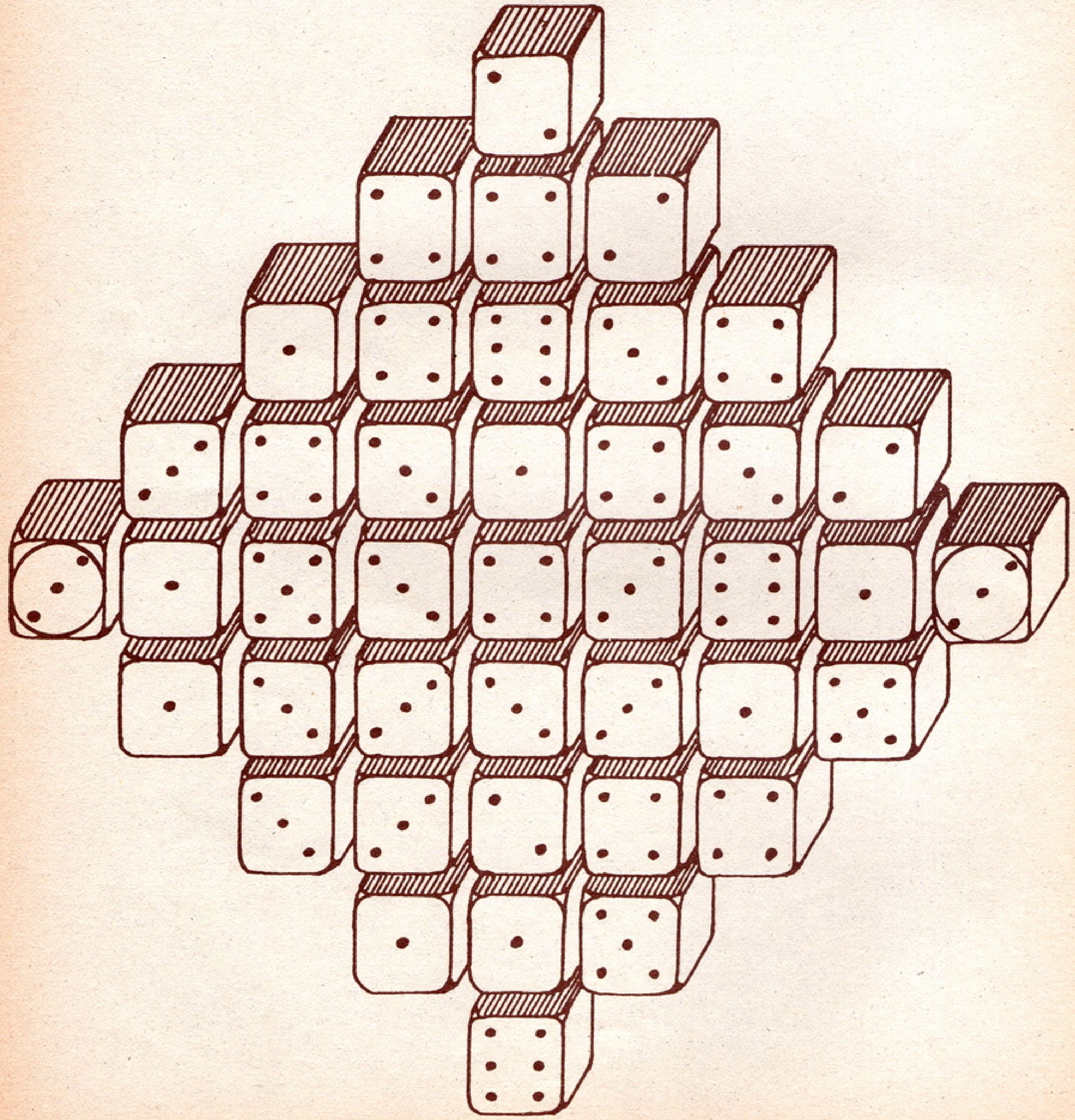
x deve giocare 1-1





# Labirinto dei dadi

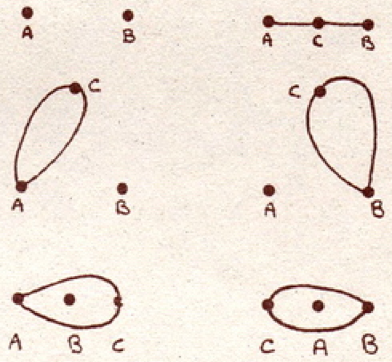
*In questo labirinto, bisogna partire da uno dei due dadi contrassegnati da un cerchio, e arrivare all'altro. Si muove in linea retta (in alto, in basso o orizzontalmente, mai sulle diagonali) di tanti dadi quant'è il punteggio del dado da cui si parte. (Per esempio: partendo da un dado di valore 3, si muove di tre dadi; se si arriva a un dado di valore 4, si muove di quattro caselle, e così via). Ogni volta che si arriva a un dado, si può cambiare direzione. Se nella direzione prescelta non si riesce a compiere tutto il percorso, si può tornare al dado di partenza e cambiare ancora direzione. Ci sono due differenti percorsi: quello da sinistra a destra è leggermente più difficile di quello da destra a sinistra.*



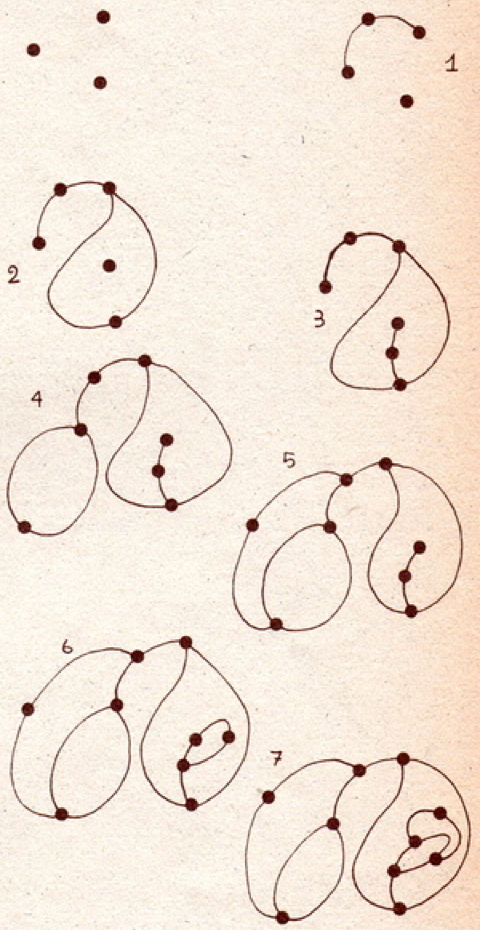
# I Germogli di Conway

**di Raffaele Rinaldi**

La topologia è lo studio delle proprietà di un ente geometrico che non vengono alterate dalla deformazione continua dell'ente stesso.
Due figure sono dette topologicamente equivalenti, o omeomorfe, se possono essere trasformate con continuità l'una nell'altra, e la trasformazione si chiama omeoformismo.
In termini meno alati, un salvagente e una tazzina da caffè con manico sono corpi topologicamente omeomorfi perché possono essere trasformati l'uno nell'altro.
La breve definizione ci è servita per introdurre la topologia, parte della matematica che svolge nei giochi una funzione cospicua. La quasi totalità di una serie di giochi sorprendenti — magici, li definisce taluno — basati su intrecci di corde, nodi, anelli e simili, si basano su precisi teoremi topologici. Questi teoremi mettono in luce determinate proprietà che non sono intuitive e che sfuggono quindi al senso comune, risultando così "sorprendenti e incredibili", una volta applicati con lo scopo di ottenere determinati risultati.
La topologia svolge però anche un ruolo centrale in molti giochi matematici (non di "magìa") come per esempio in una serie di giochi di percorso (allora si parla più propriamente di teoria dei grafi) e altri ancora basati sulle proprietà del piano e dello spazio che mettono in gioco problemi di simmetria (destra-sinistra) o di continuità-discontinuità.
Tra i migliori giochi di natura topologica sviluppati di recente vi è certamente quello che gli inventori hanno chiamato *Germogli* desumendo il nome dalla forma che esso assume visivamente durante lo svolgimento; infatti, un germoglio che cosa fa? Germoglia, appunto, si sviluppa.
Germogli è un gioco che si fa con carta e matita. Stabilito che all'inizio sul foglio vi siano $n$ punti, il gioco (a due giocatori) si svolge secondo queste regole:
1. i giocatori muovono a turno e la mossa consiste nel disegnare una curva che unisce un punto ad un altro (o a se stesso), e quindi nel disegnare un nuovo punto sulla curva appena tracciata;
2. la curva tracciata può avere forma qualunque ma non deve intersecare altre curve o se stessa, nè deve passare per altri punti oltre ai due di inizio e fine percorso;
3. da ogni punto possono uscire al massimo tre curve.
Il gioco sfrutta le proprietà topologiche del piano e in particolare il teorema di Jordan secondo il quale una curva chiusa divide il piano in due regioni distinte. ("Intuitivo", dirà qualcuno. Giusto, ma provate a dimostrarlo. Inoltre, domanda molto cattiva, lo stesso teorema vale anche per lo spazio?) Forse, da un punto di vista intuitivo, qualcuno sarà portato a credere che se ad ogni mossa si aggiunte un punto, i germogli germogliano all'infinito, il gioco non finisce mai. Niente di più sbagliato. Il matematico di Cambridge, John Horton Conway — uno degli inventori di Germogli — ha dimostrato che se $n$ è il numero iniziale di punti sul piano, il gioco ha una "vita" massima di $3n - 1$ mosse. Ma non basta: in un gioco, il numero minimo di mosse da fare è $2n$.
Naturalmente, il gioco a un punto è banale: il primo giocatore ha una sola mossa (unire il punto a se stesso) e il secondo giocatore vince alla successiva unendo il nuovo punto con quello già esistente sia all'interno che all'esterno della curva tracciata dal primo giocatore. In questo caso le due mosse sono equivalenti; pensate infatti di giocare su una sfera: se la buchiamo, possiamo deformare con continuità l'intera superficie in modo che tutti i punti che prima erano interni divengano ora esterni (abbiamo così operato una corrispondenza omeomorfa tra punti interni e punti esterni). Si tratta di un elemento importante da ricordare quando bisogna analizzare un gioco a due o più parti.
Per $n = 2$ il gioco diventa già interessante: il primo giocatore può scegliere tre mosse diverse (rigorosamente sarebbero cinque, ma due di queste sono mosse simmetriche) come mostra la figura qui sotto:




L'analisi delle possibili mosse d'apertura mostra però immediatamente che il secondo giocatore può sempre vincere. Più aumenta $n$ (il numero di punti d'inizio), più il gioco si fa complesso: per $n = 3$ il primo giocatore può sempre vincere (lo ha dimostrato lo stesso Conway, già ricordato), come pure vince nella versione per $n = 4$ e $n = 5$. Tuttavia, per valore di $n$ superiori, il gioco si fa estremamente complesso e non esiste dimostrazione che predica la vittoria per uno qualsiasi dei giocatori: ciò significa che per $n \geqslant 5$ non è stata elaborata alcuna strategia e che quindi il gioco è tutto da sperimentare.
Quanto detto finora vale per due giocatori che giochino "razionalmente", ossia che eseguano mosse in accordo con la strategia vincente. Se non ci si trova in questa situazione si può benissimo giocare senza frustrazioni anche partendo con uno schema iniziale di 3 o 4 punti. Ecco ora un esempio di partita a Germogli a tre punti d'inizio (i numeri indicano le mosse in successione).




Germogli, sviluppandosi, ha generato per sue disfunzioni un altro gioco dal nome meno poetico, ma forse più ironico: i *cavoletti di Bruxelles*. In questo gioco valgono tutte le regole già enunciate per Germogli; la sola differenza consiste nel fatto che, invece dei punti, si hanno delle crocette. Una mossa consisterà dunque nel collegare due bracci di due croci diverse (o della medesima) e nel porre poi un trattino sulla curva appena tracciata generando così un'altra croce. Ovviamente, quindi, mentre un punto ha in Germogli 3 curve che vi convergono, nei cavoletti ogni croce avrà 4 curve convergenti in essa, essendo 4 i bracci della crocetta.
Tra Germogli, cavolini di Bruxelles, frutta e verdura varia, ecco gli indispensabili problemi che, son sicuro, vi studierete di risolvere e — una volta risolti — invierete a "Per Gioco":
1. Dopo quanto detto sui germogli, sapreste dimostrare perchè il gioco deve terminare in $3n - 1$ mosse al più?
2. Sapreste dire se esiste una strategia per il gioco dei cavoletti di Bruxelles, e motivare il perchè sì o il perchè no? E in subordine: è un gioco praticabile strategicamente?

# L'antica regola per trovare l'anello

*Un gioco squisitamente matematico tramandato dal Medioevo*

**di Reginaldo Palermo**

In epoca medioevale (e, almeno in parte, ancora nel Cinquecento) non esistevano veri e propri manuali di matematica che contenessero una esposizione completa e ragionata della materia.

Gli studenti ricorrevano così a libri che riportavano un certo numero di "problemi-tipo": esercitandosi su di essi era possibile apprendere le regole fondamentali dell'aritmetica e della geometria. Spesso i "problemi-tipo" erano posti sotto forma di indovinelli scherzosi o di giochi. È il caso, ad esempio, di questo gioco rinvenuto in un manoscritto inedito che risale probabilmente alla fine del XV secolo. ***"Regola per trovare l'anello"***: così l'autore del manoscritto, anonimo, intitola il gioco che consiste nel consegnare un anello ad un gruppo di persone e nello scoprire chi, in quale mano, in quale dito e in quale falange lo ha indossato.

Innanzitutto è necessario far disporre i "giocatori" in fila (o in cerchio) e assegnare a ciascuno un numero d'ordine a partire dall'uno. Inoltre ogni dito è indicato con un numero: il pollice con l'uno. l'indice con il due, e così via; la mano destra è "codificata" mediante il numero uno e la sinistra con il due; così pure la prima falange di ogni dito è rappresentata dall'uno, la seconda dal due, la terza dal tre.

Dopo aver spiegato tutto ciò ai giocatori, si consegna un anello a qualcuno dei partecipanti che lo dovrà infilare nel dito di un qualsiasi giocatore.
A questo punto la persona che ha avuto in consegna l'anello deve eseguire il seguente calcolo:
1) raddoppiare il numero che indica la persona a cui è stato dato l'anello; aggiungere 5 al risultato e moltiplicare ancora per 5;
2) aggiungere ora il numero che indica la mano (1 per la destra 2 per la sinistra); aggiungere 10 e moltiplicare per 10;
3) aggiungere quindi il numero che indica il dito e moltiplicare per 10;
4) aggiungere infine il numero della falange.
Ora bisogna farsi dire il numero; da questo bisogna sottrarre mentalmente 3.500: il risultato della sottrazione dà la chiave per risolvere il problema. Supponiamo, ad esempio, che il risultato di tutti i calcoli sia 7.623: sottraendo 3.500 si ottiene 4.123. Ciò vuol dire che l'anello si trova nella terza falange del dito indice della mano destra della quarta persona. Cioè, la prima cifra di 4.123 indica la persona, la seconda la mano, la terza il dito e l'ultima la falange.
Non è difficile spiegare il motivo per cui il giochetto riesce sempre: basta conoscere le regole elementari che occorrono per risolvere le "espressioni". Proviamo.
Innanzitutto indichiamo con p il numero della persona che ha indossato l'anello, con m la mano, con d il dito e con f la falange.
1) Il primo gruppo di calcoli è dato dall'espressione:
$(2p + 5) \times 5$
2) aggiungere la mano e il numero 10:
$(2p + 5) \times 5 + m + 10$
moltiplicare il tutto per 10:
$[(2p + 5) \times 5 + m + 10] \times 10$
3) aggiungere il dito e moltiplicare per 10:
$[(2p + 5) \times 5 + m + 10] \times 10 + d \times 10$
4) aggiungere la falange:
$[(2p + 5) \times 5 + m + 10] \times 10 + d \times 10 + f$
Svolgiamo ora questa espressione e vediamo cosa succede:
$[10p + 25 + m + 10] \times 10 + d \times 10 + f$
$10p + 35 + m \times 10 + d \times 10 + f$
$100p + 350 + 10m + d \times 10 + f =$
$1000\,p + 3500 + 100m + 10d + f.$
Ora, se da questa espressione finale sottraiamo 3.500 otteniamo
$1000p + 100m + 10d + f.$
Come è facile vedere, al termine dei calcoli richiesti dal gioco si potrà ottenere un numero di 4 cifre (o di 5, se i partecipanti sono più di 9) composto nel modo che già si è detto.
È così che gli studenti di 500 anni fa studiavano la matematica: gli aspiranti-medici, gli artigiani e i mercanti (il manoscritto in cui ho trovato il gioco era certamente un manuale ad uso di quest'ultima categoria) apprendevano le regole fondamentali dell'aritmentica e dell'algebra giocando con gli anelli o risolvendo indovinelli.

C'è stato un periodo l'anno scorso, qui a Venezia, in cui tutta una serie di giocatori di Master Mind rischiavano di andare in tilt perchè non riuscivano a capire a cosa mi riferivo quando parlavo, senza però spiegargliela, della regola del tre e del due. I più accaniti nel tentare di carpirmi il segreto erano Ezio Coppola, ora presidente del circolo Master Mind di Marghera e Giuseppe Ventura, che per ben due anni di seguito è riuscito a qualificarsi alle finali nazionali. Alla fine, anche perchè ci allenavamo sistematicamente insieme, ho capitolato e ho confessato il tutto, e ne hanno concluso che avevo scoperto l'acqua calda.
La regola è infatti talmente semplice che anche senza conoscerla si può benissimo arrivare a qualsiasi soluzione, ma ha il vantaggio, a mio avviso, non indifferente di non far perdere tempo in tentativi inutili di prova, prima di porre la combinazione nella riga. E guadagnare tempo, come non mi stancherò mai di ripetere, è un elemento fondamentale per un buon giocatore di Master Mind.
Magari poi, a seconda delle risposte che ci darà il codificatore, potremo chiudere sempre in sei tentativi, perchè nel nostro gioco dei piolini colorati non vi è mai nulla di assodato finchè la logica non ci impone una soluzione obbligata, ma a mio avviso è sempre il tempo l'avversario peggiore.
Veniamo quindi a questa regola a mio parere assai importante, anche se svalutata da alcuni. Supponiamo di aver posto in un nostro tentativo i colori *R V G N* e di aver ricevuto tre indicazioni di risposta; per il ragionamento non ci interessa sapere se si tratta di indicazioni nere o bianche, è assolutamente irrilevante. Supponiamo comunque, per essere più chiari, di avere questo schema:

*R V G N* - o o o

Ebbene, se decidiamo di togliere R e di inserire B potremmo giocare così:

*B G N V*

e qui se la risposta del codificatore è di due sole indicazioni scatta la regola in questione. Avremo infatti

*R V G N* - o o o
*B G N V* - o o

A questo punto sappiamo con sicurezza che nella combinazione segreta vi è *R* e che non vi è *B*. Magari con un po' di attenzione ci si arriva ugualmente, ma indubbiamente il darlo subito per acquisito, alla prima occhiata, è un valido vantaggio. Vediamo qual è il ragionamento da seguire e partiamo dalla prima riga

*R V G N* - o o o

È chiaro che se *R* non fosse nella combinazione segreta vi si dovrebbero

# Master Mind: il segreto del 3 e del 2

di Francesco Pellegrini

trovare necessariamente *V G N*, ma questo è impossibile dato che nella seconda risposta il codificatore (e nel nostro tentativo erano presenti *V G N*, assieme a B), ci ha dato solo due indicazioni; dunque necessariamente *R* è nella combinazione segreta.
Anche per quanto riguarda l'esclusione di *B* dalla combinazione segreta il ragionamento è abbastanza facile; basta infatti considerare che c'è *R*, e prendendo in considerazione sempre il primo tentativo

*R V G N* - o o o

è evidente che tra *V G N* ce ne saranno per forza due, e necessariamente a quei due si riferiranno le indicazioni del secondo tentativo

*B G N V* - o o

e quindi *B* sarà da escludere. Oltretutto se *B* fosse presente nella combinazione segreta dovrei per forza escludere una delle tre coppie di piolini formate da *G N, G V, N V,* ma questo è impossibile perchè nel primo tentativo, presenti tutte e tre le coppie, abbiamo ricevuto tre indicazioni.
Prima di passare ad una applicazione pratica di questa regola vediamone però una sua elaborazione che non deve trarci in inganno:

*R R V N* - o o o
*G V N R* - o o

Questa volta, sempre applicando la regola del tre e del due sappiamo che necessariamente, nella combinazione segreta, ci deve essere il doppio *R*; l'abbiamo infatti escluso al secondo tentativo sostituendolo con *G* e le risposte sono passate da tre a due, e quindi deve necessariamente, per quanto detto prima, essere presente. Se il nostro avversario ci ha dato come risposte quelle indicate e cioè:

*R R V N* - o o o
*G V N R* - o o

ha commeso per forza un errore di risposta dato che *R* potrebbe stare solo al terzo posto della fila (non al primo o al secondo per la prima risposta; nè al quarto per la seconda), ma questo è impossibile perchè di *R* ce ne devono essere due.
È chiaro quindi che o nella prima o nella seconda risposta doveva darci almeno un piolino nero. Davanti ad una tale situazione, non spacchiamoci la testa cercando una soluzione impossibile, ma diciamoglielo subito, chiaro e tondo, che ha risposto sbagliato. Capita spesso che vi siano delle risposte sbagliate, credetemi, e capita anche che vi siano dei quiz sbagliati, come è successo nel numero di gennaio di Pergioco dove un errore di stampa ha falsato il sesto quiz presentato a cura del Centro Italiano Master Mind; accorgersene usando la regola del tre e del due era abbastanza immediato e ci poteva risparmiare una faticaccia. Rivediamo dunque quel quiz: era a sei colori e quattro buchi.

| 6 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| ● ○ | B | R | A | V |
| ● ○ | B | N | A | B |
| ○ ○ | B | V | A | R |
| ● ● | G | N | R | B |
| ● ● ● | R | N | B | V |
| ● ● ● ● | | | | |

E partiamo dunque dal verificare (dato che nella quinta riga abbiamo avuto ben tre risposte), se nelle altre file ci sono dei colori, sempre tre, mantenuti in essere.
È il caso del quarto tentativo, dove al posto del verde è stato inserito il giallo, e del terzo dove al nero si è preferito l'azzurro; inoltre nel primo tentativo si erano mantenuti in essere *B R V*, sempre escludendo *N* a favore di *A*. In tutti questi casi la risposta che avevamo ricevuto ci dava solo due indicazioni, il che stava a significare che *V* (per il quarto tentativo) e *N* (per il primo e per il terzo) erano presenti nella combinazione segreta, mentre non vi potevano figurare *G A*.
A questo punto esaminando il secondo tentativo

*B N A B* - ● o

appariva chiaro che non essendoci *A* nella combinazione segreta vi si trovava per forza *B* assieme a *N* e *V*. Ma questo non era possibile per la quarta risposta dato che in

*G N R B* - ● ●

*B* si veniva a trovare nella posizione che sapevamo già occupata da *V* (cioè la quarta). Dal che bisognava dedurne, senza ulteriori impazzimenti vari, che il quiz era sbagliato. Solo che, applicando la regola del tre e due, ce ne eravamo accorti dopo una manciata di secondi piuttosto che dopo prove su prove e varianti su varianti, e questo non è poco.
E veniamo in conclusione ad un quiz particolarmente cattivo che propongo ai più pazienti ed abili, e lo differenzio quindi dai soliti tre quiz presentati a parte. Quiz la cui risposta sarà oggetto dell'argomento della spiegazione di aprile. Come vedete si tratta di un quesito di Super Master Mind, otto colori e cinque buchi, ma contrariamente al solito a fianco del quinto tentativo non vi è ancora la risposta del codificatore. La partita è stata giocata realmente e la domanda può apparire semplice, ma pensateci bene, quello che viene richiesto è sapere in base a quali risposte del codificatore il decifratore era sicuramente certo di poter chiudere al tentativo seguente e quali erano, di conseguenza, le relative combinazioni che avrebbe dovuto porre sulla tavola di Master Mind. Per facilitarvi un po' il compito vi dirò che se la risposta fosse stata

● ● ● o o

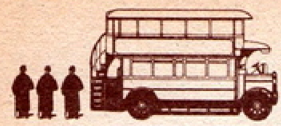
il tentativo successivo doveva essere

*A B M G M*

Vediamo comunque il quiz:

## QUIZ SUPER

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| ○ | B | N | V | N | B |
| ○ | G | A | R | V | V |
| ○ | N | G | AA | M | G |
| ○ ○ | AA | B | A | A | A |
| ○ | R | AA | B | R | AA |
| ● ● ● ● ● | | | | | |



# Due nuovi giochi con la calcolatrice

di Maurizio Casati

I giochi proposti finora in questa rubrica possono essere sembrati a qualcuno la trasposizione su calcolatrice di giochi da eseguirsi con altri materiali facilmente reperibili con pochissima spesa. Infatti cosa sono i giochi del filetto se non l'antichissimo punto e croce? E i giochi di sottrazione non sono quelli che si fanno con fiammiferi o stuzzicadenti?
Se vogliamo fare un'analisi di tutti i giochi elettronici in commercio, vedremo che la maggior parte di questi sono solamente giochi classici da scacchiera e tavola, o esasperazione dei giochi che si possono effettuare il più delle volte con carta e matita.
Il basket, il calcio e simili non ci fanno forse ricordare le partite di calcio giocate sui banchi di scuola con righello e monete? I vari invasori spaziali con le loro battaglie non sono forse le antiche gare di biglie?
Dunque: niente di nuovo sotto il sole (a parte i prezzi).
Noi ci siamo prefissi lo scopo di ottenere gli stessi risultati, se non forse qualche cosa di più di quelle costose macchinette, perchè nel nostro caso la calcolatrice è un puro strumento nelle mani dei giocatori e non l'avversario. Naturalmente rimane immutata la regola: vinca il migliore.
Riprendiamo allora la nostra calcolatrice, riportando ancora (e sarà forse l'ultima volta) la tastiera numerica.

| | | |
|---|---|---|
| 7 | 8 | 9 |
| 4 | 5 | 6 |
| 1 | 2 | 3 |

che è la base fondamentale dei nostri giochi.

**PARI O DISPARI**

Numero giocatori: 2.
Scopo: ottenere il risultato dichiarato così come il nome stesso del gioco ricorda.
Regole: dopo che i giocatori hanno dichiarato la loro mano (ovvero chi tiene il pari e chi il dispari), il primo giocatore immette nella calcolatrice un numero di due cifre. Il secondo giocatore può sommare, sottrarre, moltiplicare o dividere il numero per un valore compreso tra 1 e 9. Non si può ottenere un numero decimale o di tre cifre pena la perdita della mano. Una volta utilizzato un numero per una operazione, questo non può essere più usato per le operazioni successive. La mano passa al primo giocatore e così di seguito fino ad esaurimento dei nove numeri.
Esempio:

| | |
|---|---|
| Il giocatore A sceglie | dispari |
| Il giocatore A immette | 32 |
| Il giocatore B somma 1 | 32 + 1 = 33 |
| Il giocatore A divide per 3 | 33:3 = 11 |
| Il giocatore B sottrae 9 | 11-9 = 2 |
| Il giocatore A moltiplica per 7 | 2 × 7 = 14 |
| Il giocatore B somma 5 | 14 + 5 = 19 |
| Il giocatore A somma 2 | 19 + 2 = 21 |
| Il giocatore B sottrae 8 | 21-8 = 13 |
| Il giocatore A somma 6 | 13 + 6 = 19 |

Il giocatore B, potendo agire solo col numero 4, eseguirà: 19 × 4 = 76 e vince.
Vi consigliamo per questo gioco, ed anche per il successivo, di disegnare la tastiera su un foglio in modo da annullare facilmente, di volta in volta, i numeri utilizzati.

**SCOPRI IL NUMERO**

Numero di giocatori: 2.
Scopo: ottenere il numero segreto dell'avversario.
Regole: un giocatore scrive su un foglio un numero di due cifre: è il numero segreto. L'altro giocatore comincerà ad eseguire delle operazioni utilizzando i numeri dall'1 al 9 e tenendo sempre valido l'ultimo risultato ottenuto. Dopo ogni operazione il giocatore che ha scritto il numero segreto dichiarerà se il risultato è troppo piccolo o troppo grande. Una volta utilizzato, quel numero della tastiera non può essere più usato per altre numero segreto prima di eseguire tutti i numeri a disposizione.
Esempio:

| | |
|---|---|
| Il giocatore A scrive | 37 |
| Il giocatore B immette | 8 |
| A risponde: piccolo | |
| Il giocatore B moltiplica per 7 | 8 × 7 = 56 |
| A risponde: grande | |
| Il giocatore B divide per 2 | 56:2 = 28 |
| A risponde: piccolo | |
| Il giocatore B somma 4 | 28 + 4 = 32 |
| A risponde: piccolo | |
| Il giocatore B somma 9 | 32 + 9 = 41 |
| A risponde: grande | |
| Il giocatore B sottrae 5 | 41-5 = 36 |
| A risponde: piccolo | |
| Il giocatore B somma 1 | 36 + 1 = 37 |

INDOVINATO!!!

Il giocatore B ha trovato il risultato con sette tentativi.
Eccoci arrivati a nostro labirinto che questa volta ci porterà dal numero 100 al numero... 100 sempre viaggiando a passo di Re degli scacchi.
e operando con somma, sottrazione, moltiplicazione o divisione (mai un numero decimale o negativo).
Regole di questo labirinto:
se il numero termina con 4: moltiplica per 2 e prosegui;
se il numero termina per 6: dividi per 2 e prosegui;
se il numero è divisibile per 17: il numero = 0 e prosegui;

| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 100 | | 2 | 4 | 7 | 9 | 7 | 5 | 8 | 8 | 9 | 5 | 9 | 6 | 7 | 2 | 2 | 1 |
| | | 6 | 5 | 8 | 8 | 8 | 4 | 3 | 6 | 3 | 2 | 2 | 6 | 4 | 3 | 9 | 1 |
| 4 | 3 | 4 | 3 | 6 | 4 | 6 | 2 | 7 | 6 | 9 | 1 | 7 | 6 | 3 | 5 | 8 | 8 |
| 2 | 5 | 8 | 7 | 5 | 8 | 2 | 9 | 5 | 8 | 3 | 4 | 3 | 5 | 7 | 6 | 6 | 4 |
| 8 | 1 | 3 | 9 | 4 | 1 | 3 | 4 | 8 | 7 | 6 | 5 | 8 | 6 | 4 | 5 | 7 | 2 |
| 5 | 4 | 9 | 6 | 6 | 9 | 8 | 1 | 4 | 5 | 3 | 8 | 2 | 9 | 3 | 2 | 9 | 8 |
| 9 | 6 | 5 | 1 | 5 | 4 | 6 | 5 | 3 | 2 | 4 | 7 | 2 | 5 | 6 | 1 | 4 | 8 |
| 9 | 7 | 3 | 1 | 9 | 8 | 7 | 4 | 3 | 6 | 1 | 4 | 8 | 4 | 7 | 9 | 2 | 2 |
| 8 | 4 | 8 | 2 | 6 | 1 | 7 | 4 | 8 | 5 | 3 | 9 | 1 | 5 | 8 | 3 | 5 | 1 |
| 2 | 9 | 7 | 8 | 9 | 1 | 6 | 6 | 9 | 7 | 8 | 6 | 7 | 7 | 2 | 4 | 8 | 3 |
| 3 | 4 | 5 | 8 | 5 | 3 | 4 | 2 | 2 | 6 | 2 | 3 | 9 | 1 | 5 | 7 | 6 | 8 |
| 1 | 2 | 7 | 3 | 4 | 9 | 9 | 5 | 8 | 8 | 4 | 5 | 2 | 8 | 3 | 4 | =100 | |
| 1 | 3 | 6 | 6 | 8 | 8 | 1 | 3 | 3 | 9 | 1 | 9 | 5 | 5 | 9 | 2 | | |

# Tre personaggi sul computer

di Gaetano Anderloni

Questo programma è, per usare un termine del linguaggio musicale, la trascrizione per computer di un amico gioco enigmistico di origine orientale.

I protagonisti sono tre personaggi singolari: il primo, detto il Puro, dice sempre la verità; il secondo, il Dritto, crede di affermare la propria astuzia dicendo sempre bugie; il terzo, infine, chiamato il Tonto, disorienta l'interlocutore dicendo, a caso, il vero ed il falso. Il giocatore, valutando le affermazioni dei tre amici, deve scoprire, nel più breve tempo, la verità.

La versione computerizzata del gioco assegna, con criterio di assoluta casualità, a ciascuno dei tre personaggi tre lettere alfabetiche scelte in un gruppo di 24. Il Puro, il Dritto ed il Tonto se le scambiano fra di loro per ingannare il giocatore impegnato a scoprire la loro esatta collocazione. Ciascunao di essi fa apparire sul video, in corrispondenza del proprio nome, le tre lettere e, sotto di esse, una V (vero) od una F (falso) che, a seconda delle loro caratteristiche... caratteriali, indica se le lettere in questione appartengono loro o meno.

Il giocatore, in base a tali informazioni, deve operare gli spostamenti delle lettere da un gruppo all'altro in modo da scoprire l'esatta distribuzione effettuata dal computer.

Il successo è raggiunto quando appaiono tre V per il Puro e per il Tonto e tre F per il Dritto che, pur scoperto, continua a mentire.

Il programma, scritto in Basic 8K, gestisce 5 subroutine: la prima (righe 1000-1180) contiene le istruzioni; la seconda (righe 2000-2250) effettua la scelta casuale delle nove lettere alfabetiche assegnate ai tre personaggi; la terza (righe 3000-3180) fa apparire sul video il risultato della subroutine precedente; la quarta (righe 4000-4230) valuta le scelte del giocatore, confrontandole con la situazione reale predisposta dal computer; la quinta (5000-5990), infine, gestisce l'ingresso dei dati proposti dal giocatore controllandone la validità.

Non resta, ora, che scrivere il programma sul vostro microcomputer e... buon divertimento.

Per coloro che "giocano" con il Nascom 1, il gioco è disponibile su nastrino rivolgendosi alla redazione di questa rivista.

```
5 CLS
10 PRINTTAB(8)"********************************"
12 PRINTTAB(8)"**IL PURO,IL DRITTO F IL TONTO**"
14 PRINTTAB(8)"********************************"
30 PRINT:PRINT
40 PRINT"ISTRUZIONI(SI-NO)";:INPUT Q$
60 IF Q$="NO" THEN 72
70 GOSUB 1000
72 DIM X$(24)
74 DIM C$(9),P$(9),V(9)
80 GOSUB 2000
90 C=0
100 C=C+1
110 PRINT"PROVA N°";C
120 GOSUB 4000
130 GOSUB 3000
140 IF W=0 THEN 300
150 PRINT"BEL LAVORO,AMICO!"
160 PRINT"VUOI RIPROVARE(SI-NO)";:INPUT Q$
180 IF Q$="SI" THEN 80
190 PRINT"ARRIVEDERCI"
200 END
300 GOSUB 5000
310 GOTO 100
1000 PRINT"--------------------------------"
1010 PRINT"IL PURO","IL DRITTO","IL TONTO"
1020 PRINT" G,Q,S "," R,X,P "," L,E,A "
1040 PRINT" V,F,F "," F,V,F "," V,V,F "
1050 PRINT"LE LETTERE V E F(VERO/FALSO)INDICANO"
1060 PRINT"SE LE CORRISPONDENTI LETTERF SONO NEL"
1070 PRINT"GRUPPO ESATTO. SCOPO DEL GIOCO E'SPO-"
1080 PRINT"STARE LE LETTERE IN MODO DA FAR APPARIRE"
1090 PRINT"TUTTE V PER IL PURO ED IL TONTO,E TUTTE"
1100 PRINT"F PER IL DRITTO. MA ATTENZIONE!"
1110 PRINT"IL PURO NON DICF MAI BUGIE."
1120 PRINT"IL DRITTO DICF SEMPRE BUGIE"
1130 PRINT"IL TONTO NON DA AFFIDAMENTO"
1170 PRINT"SEI PRONTO";:INPUT Q$
1180 RETURN
2000 DATA A,B,C,D,E,G,H,I,J,K,L,M
2020 DATA N,O,P,Q,R,S,T,U,W,X,Y,Z
2030 FOR I=1 TO 24
2040 READ X$(I)
2050 NEXT I
2060 RESTORE
2070 FOR I=1 TO 9
2080 R=INT(100*RND(1))
2090 IF R<1 THEN 2080
2100 IF R<25 THEN 2130
2110 R=INT(R/2)
2120 GOTO 2090
2130 C$(I)=X$(R)
2140 X$(R)=""
2150 IF C$(I)="" THEN 2080
2160 P$(I)=C$(I)
2170 NEXT I
2180 FOR I=1 TO 9
2190 J=INT(10*RND(1))
2200 IF J=1 THEN 2190
2210 X$=P$(I)
2220 P$(I)=P$(J)
2230 P$(J)=X$
2240 NEXT I
2250 RETURN
3000 PRINT"--------------------------------"
3020 PRINT" IL PURO","IL DRITTO","IL TONTO"
3030 FOR I=1 TO 9 STEP 3
3040 PRINT"";P$(I);",";P$(I+1);",";P$(I+2)
3060 NEXT I
3070 PRINT
3080 FOR I=1 TO 9 STEP 3
3090 IF V(I)=0 THEN PRINT "F ";
3100 IF V(I)<>0 THEN PRINT"V ";
3110 IF V(I+1)=0 THEN PRINT"F ";
3120 IF V(I+1)<>0 THEN PRINT "V ";
3130 IF V(I+2)=0 THEN PRINT "F ";
3140 IF V(I+2)<>0 THEN PRINT "V ";
3160 NEXT I
3170 PRINT
3180 RETURN
4000 W=0
4010 FOR I=1 TO 3
4020 FOR J=1 TO 3
4030 V(I)=1
4040 IF C$(I)=P$(I) THEN 4070
4050 NEXT J
4060 V(I)=0
4070 NEXT I
4080 FOR I=4 TO 6
4090 FOR J=4 TO 6
4100 V(I)=0
4110 IF C$(J)=P$(I) THEN 4140
4120 NEXT J
4130 V(I)=-1
4140 NEXT I
4150 FOR I=1 TO 3
4160 V(I+6)=V(I)+V(I+3)
4170 NEXT I
4180 FOR I=1 TO 3
4190 IF V(I)+V(I+6)  2 THEN 4230
4200 NEXT I
4210 W=1
4230 RETURN
5000 PRINT"IL PURO"
5020 INPUT P$(1),P$(2),P$(3)
5030 F=1
5040 L=3
5050 GOSUB 5700
5060 IF F=0 THEN 5000
5070 GOSUB 5900
5080 IF F=0 THEN 5000
5210 PRINT"IL DRITTO"
5220 INPUT P$(4),P$(5),P$(6)
5230 F=1
5240 L=6
5250 GOSUB 5700
5260 IF F=0 THEN 5210
5270 GOSUB 5900
5280 IF F=0 THEN 5210
5410 PRINT"IL TONTO"
5420 INPUT P$(7),P$(8),P$(9)
5430 F=1
5440 L=9
5450 GOSUB 5700
5460 IF F=0 THEN 5410
5470 GOSUB 5900
5480 IF F=0 THEN 5410
5490 PRINT
5500 RETURN
5700 FOR I=L-2 TO L
5720 FOR J=1 TO 9
5730 IF P$(I)=C$(J) THEN 5780
5740 NEXT J
5750 PRINT"CARATTERE SBAGLIATO"
5760 F=0
5770 RETURN
5780 NEXT I
5790 RETURN
5900 FOR I=L-2 TO L
5930 FOR J=1 TO L
5940 IF P$(I)<>P$(J) THEN 5960
5950 F=F+1
5960 NEXT J
5970 NEXT I
5980 IF F  THEN 6000
5990 RETURN
6000 F=0
6020 RETURN
```

# Una sfida a Poker

Iniziamo in questa puntata anche una sfida aperta a tutti i lettori amanti del calcolo e dei rompicapi.

Partendo sempre dallo schema della nostra tastiera si dovrà, sommando i valori posti orizzontalmente, verticalmente o diagonalmente, ottenere la più alta combinazione assimilabile a quella del Poker.

I valori sommati possono essere presi da sinistra a destra, dall'alto in basso e viceversa, ma sempre seguendo l'ordine in tastiera.

Esempio: 123 + 951 + 789 + 741 + ... (il valore 714 non è valido mentre lo sono 741 oppure 147).

La scala dei valori in ordine crescente è questa:

| | |
|---|---|
| Coppia.................................... = | 11234 |
| Doppia coppia........................ = | 49934 |
| Tris......................................... = | 88358 |
| Doppia coppia bilaterale........... = | 49394 |
| Scala........................................ = | 47365 |
| Full.......................................... = | 33883 |
| Poker....................................... = | 55575 |
| Full bilaterale.......................... = | 38383 |
| Poker in linea.......................... = | 22225 |
| op............................................ = | 52222 |
| Scala reale............................... = | 23456 |
| Pokerissimo.............................. = | 44444 |

È evidente che per uno stesso risultato varranno i numeri di passaggio eseguiti per ottenerlo.

Attendiamo i vostri risultati con le relative sequenze.

# Contraddizioni made in Japan

a cura di Roberto Morassi
e Giovanni Maltagliati

I bambini italiani conoscono bene tutta la serie di cartoni animati del tipo Ufo Robot - Mazinga - Heidi - Candy Candy - Ape Maia, cioè gli eroi (violenti se di sesso maschile, melensi se si tratta di femmine) delle innumerevoli proiezioni televisive importate dal Giappone. Pare che queste serie siano cedute praticamente gratis in cambio del *merchandising* che creano nel mercato dei giocattoli, che invece vengono venduti a caro prezzo. A parte il giudizio sul contenuto per lo meno ripetitivo, dobbiamo rilevare il basso livello artistico dei cartoni animati anche se prodotti con le tecnologie più avanzate. Non vorremmo che i piccoli teleutenti pensassero che in Giappone si fa così poco e male per i giovanissimi. Al contrario, i laboriosi giapponesi, apparentemente esenti da conflitti sindacali, concedono addirittura due feste nazionali ai bambini: una il tre di marzo, per le femmine, e la seconda il cinque di maggio, per i maschi.
Il tre di marzo, nella stagione dei fiori di pesco, si celebra la *Hina Matsuri* o festa delle bambole, la cui origine si fa risalire ad alcuni riti di purificazione di circa un millennio fa. L'aspetto più importante di questa festa è l'esposizione di bambole artistiche e sontuosamente vestite (*Hina*), che viene fatta nella stanza più bella della casa su un piedistallo a più ripiani rivestito di stoffa rossa. Si tratta spesso di preziose e antiche bambole tramandate da madre a figlia per molte generazioni, che dopo la festa vengono accuratamente riposte in una scatola di legno fino all'anno successivo.

La serie completa consiste di quindici personaggi, che rappresentano la vita di corte nel Giappone medievale: l'imperatore e l'imperatrice, e poi damigelle d'onore, musicanti, servitori e guardie del corpo. Il tutto è guarnito da una serie di accessori in miniatura: lanterne, paraventi, vassoi di offerte, mobili, vasi di fiori, ecc. Le bambine di casa, vestite dei loro *kimono* più belli, dispongono al mattino le bambole *hina* sul loro piedistallo e davanti a questo si intrattengono con le amiche, offrendo dolci e scambiando saluti secondo le regole dell'etichetta cerimoniale.

La festa del cinque di maggio è anch'essa molto antica: si fa risalire al 7° secolo d.C., ma solo dal 1948 è stata dichiarata festa nazionale. È denominata *Kodomo no Hi* (festa dei ragazzi). In questo giorno vengono appese in cima a lunghi pali di legno o di bambù, innalzati davanti alle case o nei giardini, delle lunghe maniche a vento multicolori (una per ciascun figlio maschio della famiglia) dipinte e sagomate a forma di pesce. Esse rappresentano la carpa dorata (*koinobori*) che da secoli, in Giappone, è simbolo di virtù virili per le sue doti di tenacia e di coraggio nel risalire i fiumi controcorrente. Il fiore di questa stagione è l'iris, anch'esso simbolo maschile perchè le sue foglie sono piatte ed appuntite come la spada del *samurai*.
Anche in questa festa, come in quella delle bambole, i ragazzi allestiscono in casa una mostra di oggetti in miniatura, questa volta di carattere militare: elmi da samurai, armi, spade, selle, archi, frecce, bandiere, statuette di famosi guerrieri dell'antichità, ecc.
Non sempre, tuttavia, si ha il tempo o la possibilità di procurarsi tutti gli oggetti da esporre, spesso abbastanza costosi. Ed ecco che, specialmente nelle scuole, si utilizza l'origami per trasformare una miriade di fogli di carta colorata in gruppi di bambole *hina* con tutti gli accessori, carpe stilizzate, elmi, armi e oggetti di ogni genere. Ed è, ancora una volta, il trionfo della semplicità e della tradizione sull'insidiosa e irrefrenabile invasione della plastica.
Per rimanere in tema, vi presentiamo un paio di modelli che fanno parte della più antica tradizione giapponese: la *rana* e il *fiore dell'iris*.

### La base della rana

Questa è una delle basi tradizionali. È stata pubblicata verso il 1850 in un'enciclopedia giapponese detta *kan no Mado*, ma alcuni documenti suggeriscono che sia almeno di sei - sette secoli più antica. Tuttavia, non crediamo che sia stata ancora sfruttata al massimo delle possibilità che offre, ed i lettori potrebbero suggerirci nuove applicazioni.
Trattandosi di una base abbastanza complessa, per i primi tentativi si consiglia l'uso di quadrati non troppo piccoli (almeno 18 - 20 cm) e di carta medio-leggera del tipo di quella da regali.

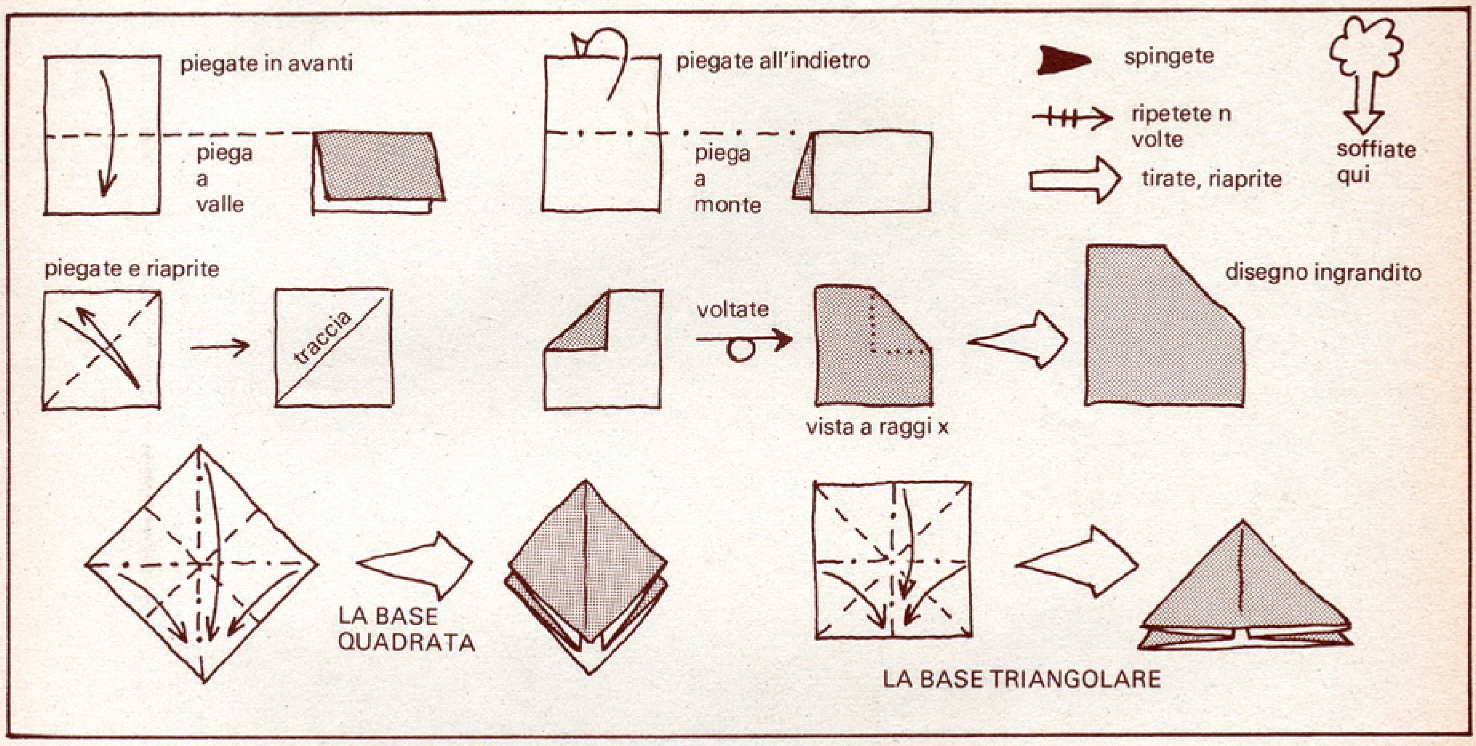
### La rana

Questo modello è uno dei preferiti dagli origamisti di tutto il mondo. In Europa fu pubblicato nel 1890 in una raccolta tedesca di giochi e curiosità scientifiche, *Kolumbus Eier* (ristampata di recente anche in italiano col titolo *L'uovo di Colombo*, a cura di Edi Lanners, Mazzotta ed., Milano 1979). Isao Honda, un'autorità fra gli origamisti giapponesi moderni, la considera "l'origami tridimensionale più rappresentativo". Per l'effetto finale del "gonfiamento", che le conferisce una plasticità eccezionale, e per una certa attitudine al salto la si fa rientrare fra i modelli "con movimento", che sono fra tutti i più spettacolari ed apprezzati. Di rane saltatrici ce ne sono altre, anche migliori come prestazioni sportive, ma certamente questa le supera tutte in bellezza.
Chi volesse conoscere anche le altre, magari per organizzare una gara di salto fra rane di carta (che non è una novità!) può scrivere al Centro Diffusione Origami, Casella Postale 318, 50100 Firenze.

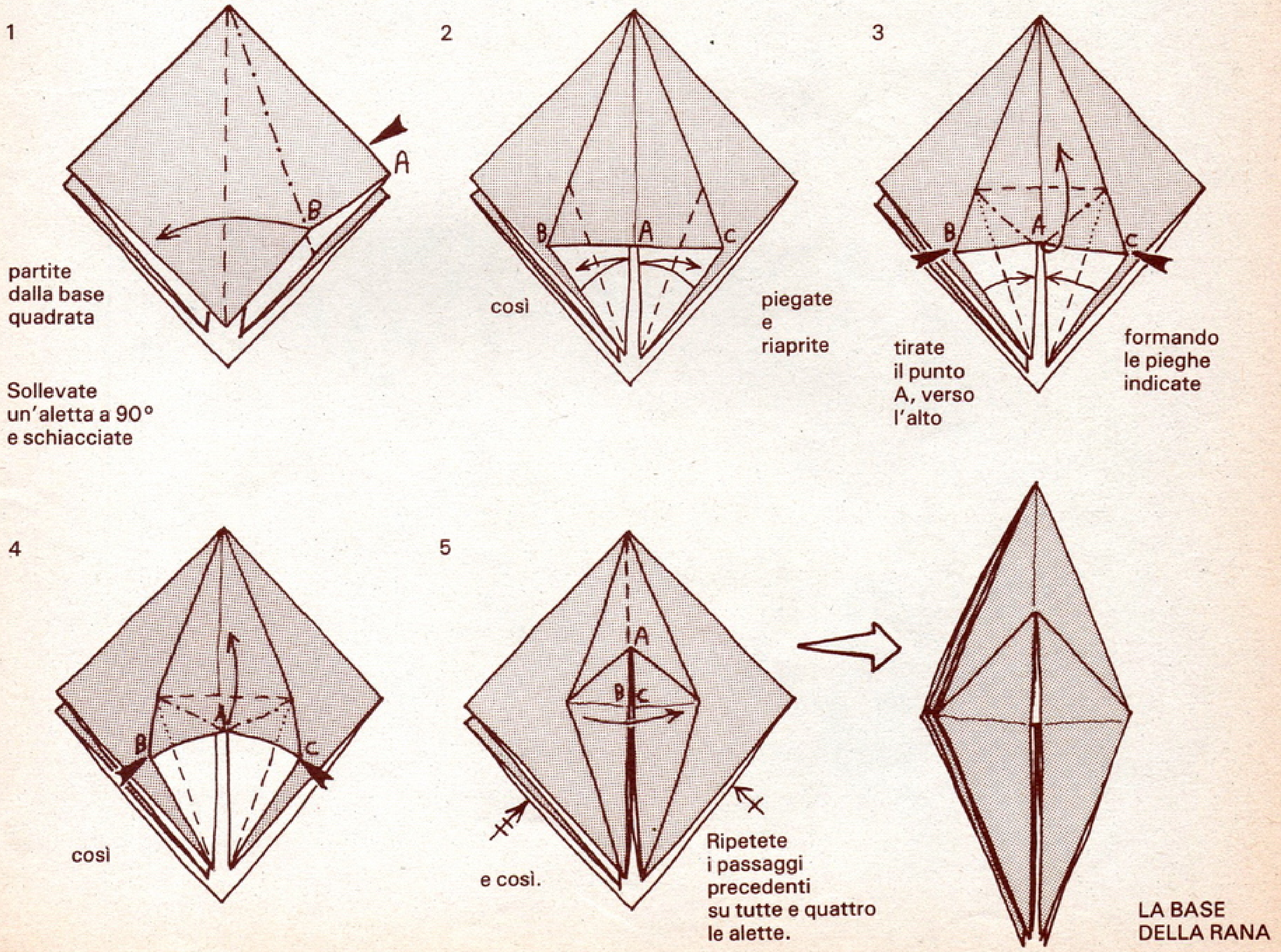
### Il fiore dell'iris

Dalla stessa base della rana sboccia anche questo magnifico fiore, il primo di una serie di fiori origami che gli autori di tutto il mondo si sono sbizzarriti a creare. Per ora i fiori veri sono un po' più numerosi, ma è soltanto questione di tempo...



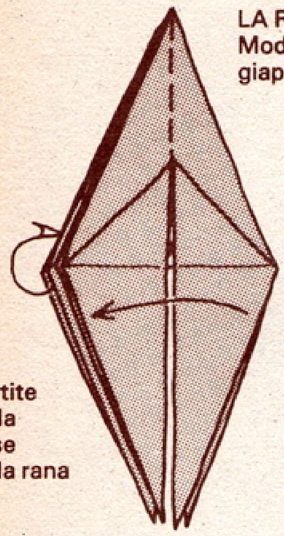



LA BASE DELLA RANA



## LA RANA
Modello tradizionale giapponese

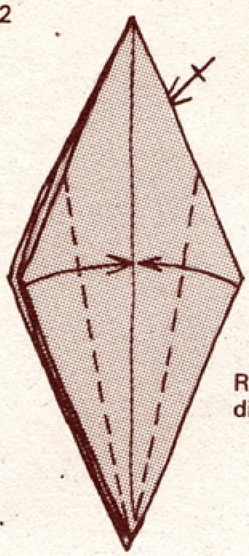
1



Partite dalla base della rana

Piegate un solo strato. Ripetete dietro.

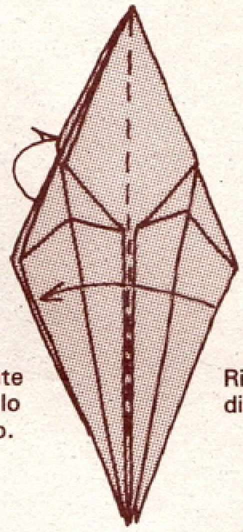
2



Piegate al centro i lati dello strato superiore.

Ripetete dietro.

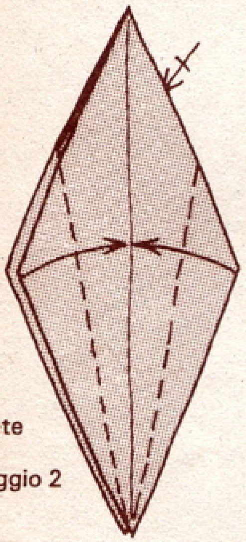
3



Piegate un solo strato.

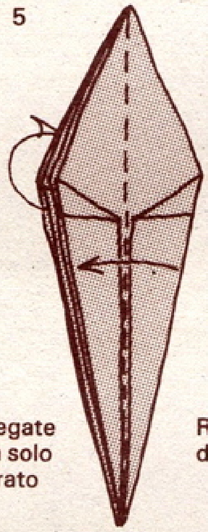
Ripetete dietro.

4



Ripetete il passaggio 2

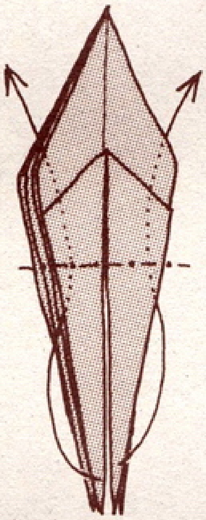
5



Piegate un solo strato

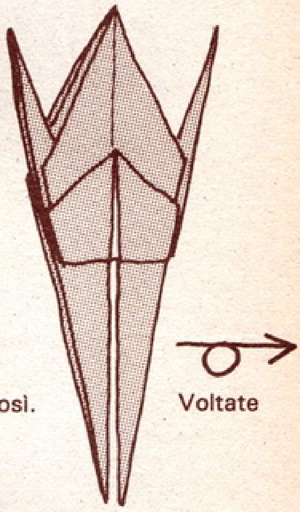
Ripetete dietro.

6



Portate le punte in alto, rovesciandole all'interno

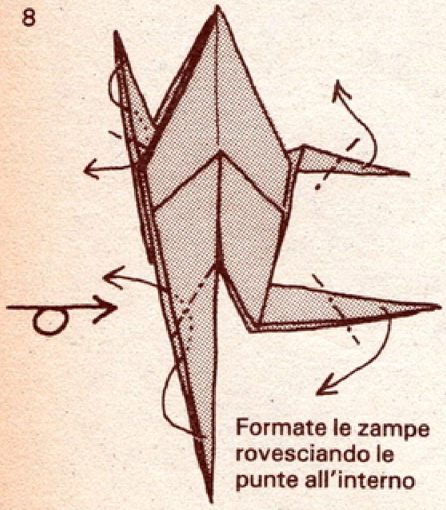
7



così.

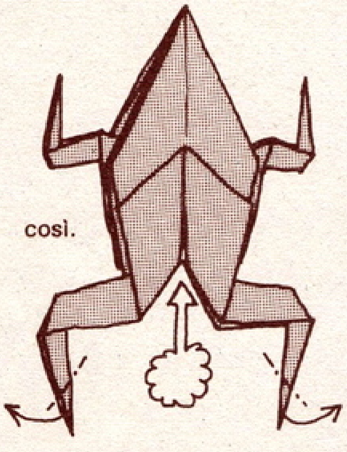
Voltate

8



Formate le zampe rovesciando le punte all'interno

9

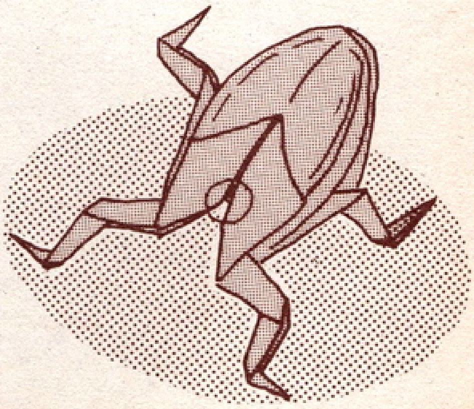


così.

Formate i piedi - soffiate con forza dentro al modello

10

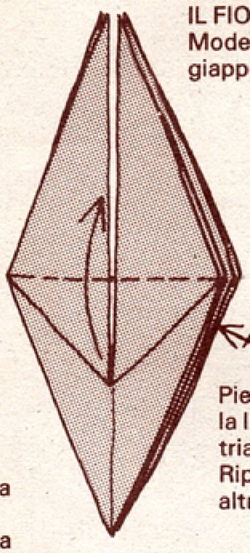
LA RANA



Si può far saltare premendo con l'indice nel punto segnato con un cerchio.

1

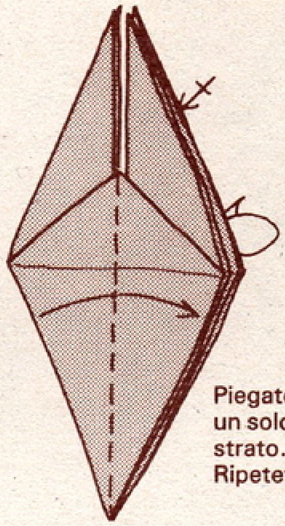
IL FIORE DELL'IRIS
Modello tradizionale giapponese



Partite dalla base della rana capovolta (con le quattro punte in alto).

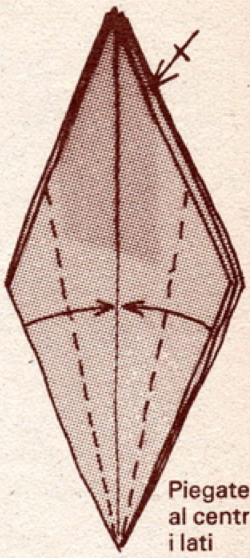
Piegate in su la linguetta triangolare. Ripetete sulle altre tre.

2



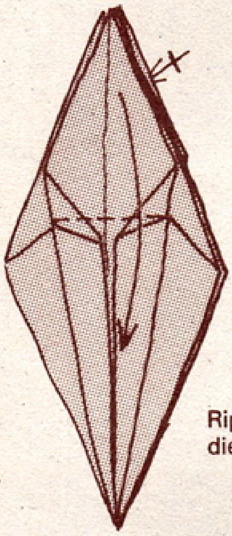
Piegate un solo strato. Ripetete dietro

3



Piegate al centro i lati dello strato superiore. Ripetete dietro

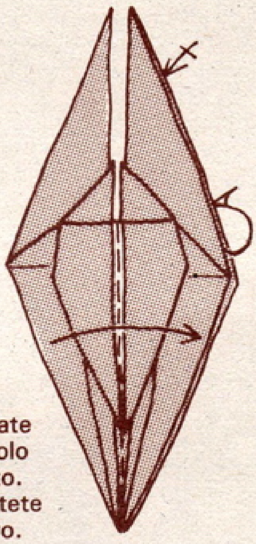
4



Piegate in giù il petalo.

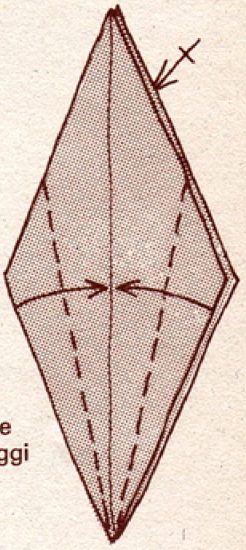
Ripetete dietro.

5



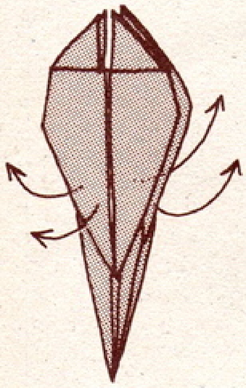
Piegate un solo strato. Ripetete dietro.

6



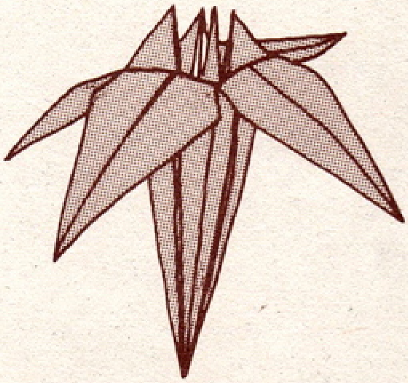
Ripetete i passaggi da 3 a 5.

7



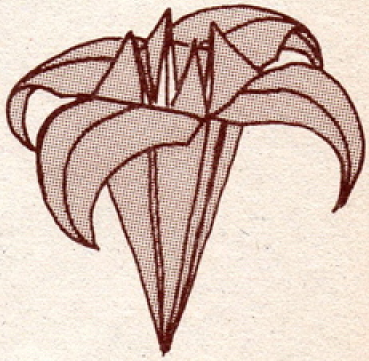
Sollevate i quattro petali in orizzontale

8



così.
Incurvate i petali arrotolandoli su una matita.

9



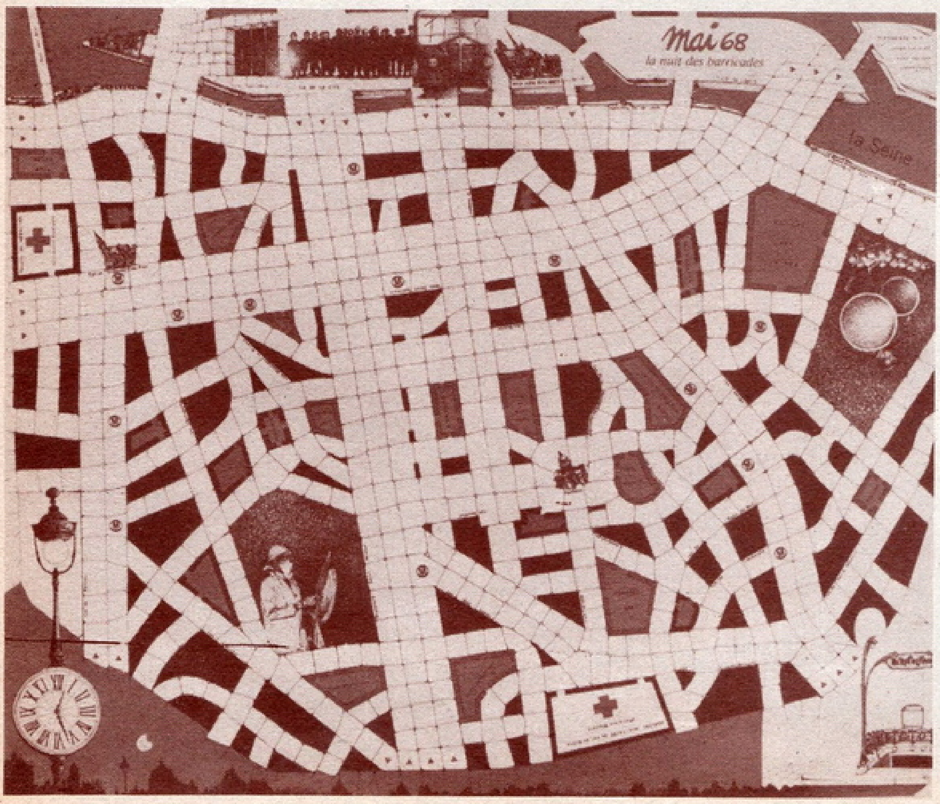
IL FIORE DELL'IRIS
Si può ottenere una variante saltando il passaggio 1.



# Mai 68
## la nuit des barricades

di Sergio Masini

Sappiamo bene che un gioco di simulazione può anche essere dedicato ad un soggetto non militare. Conosciamo i *fantasy games*, in molti dei quali l'elemento militare è del tutto accessorio o si limita ai duelli con esseri umani e non; sappiamo che alcune case editrici, come la SPI e la Avalon Hill, ogni tanto provano a mettere in campo squadre di baseball o di football americano al posto delle divisioni corazzate e degli squadroni di cavalleria. La Avalon Hill ha realizzato alcuni giochi di ambito economico, come *Business Strategy, Acquire* e *Foreign Exchange,* tanto per citarne alcuni.
Soprattutto, però, fra i giochi di simulazione "non di guerra" o che quanto meno non fanno della guerra il principale aspetto della competizione, si collocano al posto d'onore i giochi di ambito "politico". Abbiamo già parlato — e riparleremo — di *Diplomacy,* il capostipite; ma è sufficiente scorrere i cataloghi delle ditte principali per trovare esempi interessanti: da *Kingmaker* (la Guerra delle "Due Rose" in Inghilterra) della Philmar (distributore: Selegiochi, tradotto) a *Ultimatum* della Yaquinto di Dallas (una ditta apparsa nei negozi superspecializzati) per arrivare ai tre della serie SPI intitolata Power Politics Series, molto difficili da trovare: *After the Holocaust, The Plot to Assassinate Hitler, Russian Civil War.* Sempre della SPI circola in Italia, non tradotto, *Canadian Civil War* (ipotesi di guerra civile in Canada fra separatisti francofoni e governo legale) e sarebbe ancora interessante procurarsi, sempre della solita SPI, *A mighty fortress* (Riforma e Controriforma nel XVI secolo), *Medieval,* un prodotto abbastanza recente, che permette di "rivivere" tutta la storia dall'VIII al XV° secolo in termini di contese fra case regnanti, ed infine l'ultimo arrivato, *Empires of the Middle Ages* (ne riparleremo). Per uscire dal circuito SPI c'è poi *Machiavelli* della Battleline, assorbita di recente dalla Avalon Hill e distribuito dalla Avalon italiana.
In Italia, a parte *Medici* della IT (che però non si può definire, a rigore, un gioco di simulazione) l'unico esempio su questa linea è *Corteo,* distribuito dalla Mondadori Giochi. Ne abbiamo già parlato su queste pagine, e non resta quindi che rimandare al numero 1 di *Pergioco.* Diciamo solo che la fortuna di *Corteo* è dovuta certo alla sua giocabilità (garantita, in fondo, da un sistema collaudato in molte altre simulazioni) ma è dovuta anche al soggetto, tale da attirare l'attenzione di un pubblico ben più vasto di quello costituito dagli appassionati del settore. E, cosa assai importante, questo nuovo pubblico è costituito da gente, se non politicamente orientata, certo molto attenta ai problemi del proprio tempo.




Sia chiaro che non dico questo per dare una patina "democratica" o addirittura "politica" ai giochi. Un gioco è un gioco, innanzitutto. Ma è importante che le sue potenzialità liberatorie e, quando c'è, il suo valore culturale vengano conosciuti e utilizzati da tutti, senza preclusioni. Per merito di *Corteo* molti hanno compreso l'utilità dei giochi di simulazione, non solo come divertimento, ma anche come nuovo mezzo per comprendere i meccanismi del potere. Nel caso delle simulazioni politiche, ci si può avvicinare anche alla "psicologia" del potere. È una riflessione che si adatta tanto a *Corteo* quanto a un suo cugino francese, *Mai '68, la nuit des barricades* ("Jeu de societé carnivore", come avverte il sottotitolo). Due giochi sullo stesso tema, dunque, editi quasi contemporaneamente.
Un plagio? Avvicinati e interrogati in merito, gli autori di *Mai '68* hanno negato vigorosamente e anzi sono parsi piuttosto scandalizzati che qualcuno osasse mettere in dubbio l'originalità del loro prodotto. Probabilmente hanno ragione: è logico che quando i temi sono simili — manifestanti contro polizia nell'età contemporanea — anche le tecniche di simulazione finiscano con l'assomigliarsi. Comunque, anche se ci fosse stata una certa circolazione di idee, non ci sarebbe stato niente di male. Sono reperibili almeno otto simulazioni della battaglia di Waterloo e alcune hanno in comune fra loro soltanto il terreno della battaglia e i nomi dei comandanti. Allo

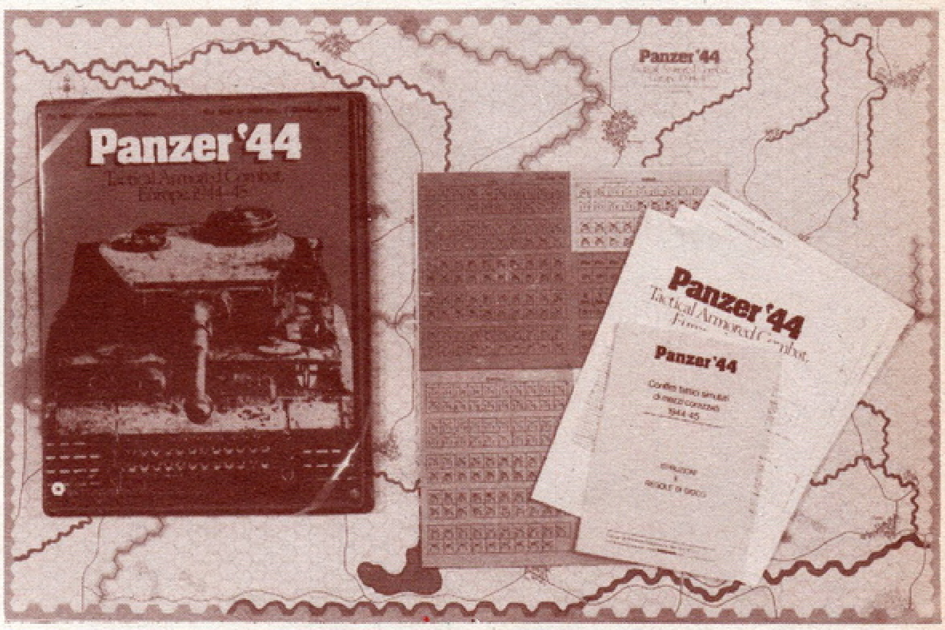
stesso modo, *Corteo* e *Mai '68* hanno molte più differenze che punti in comune.

Tanto per cominciare, *Corteo* non si ispira ad alcuno scontro storico in particolare, anche se le sue unità si rifanno a organizzazioni esistenti nella nostra storia politica; *Mai '68*, invece, vuole ricostruire gli avvenimenti del 10/11 maggio 1968 a Parigi, e in particolare gli scontri di quella notte fra studenti e reparti di "flics". Poi c'è il terreno di gioco: da una parte una città immaginaria, con caratteri presi a prestito da varie metropoli; dall'altra parte il "Quartiere Latino", cuore di Parigi, vera "città degli studi", una specie di campo trincerato con poche strade di grande percorrenza e un intrico di vie e viuzze che lambiscono licei e facoltà universitarie.

Al posto del canonico reticolo esagonale *Mai '68* suddivide in quadratini l'intreccio delle strade (con qualche effetto negativo sul realismo dei combattimenti) e infine fornisce condizioni di vittoria assolutamente anomale: nel gioco di base, gli studenti devono totalizzare dodici ore di sciopero favorendo la sollevazione di un numero equivalente di licei o facoltà (ma la Sorbona, da sola, vale per cinque) e i poliziotti devono arrestare almeno dieci pedine rappresentanti altrettanti gruppi di studenti; nel gioco avanzato, mentre i poliziotti hanno l'incombenza aggiuntiva di assicurare lo sgombero della Sorbona, gli studenti devono mantenere in piedi almeno venti barricate e trasformare venticinque delle loro pedine... in "palme". E che vuol dire? È un gioco di parole. Una "palma" è un gruppo di studenti che, avendo disselciato il "pavè" della strada per fare la barricata, si è piazzato al di là del muro coi piedi nella terra del manto stradale. Appunto, fermo, immobile e in qualche misura autocompiaciuto come una palma (questi francesi e le loro nostalgie coloniali!)
Già da questo "calembour" mi pare risulti evidente come tutto il gioco sia un unico virtuosismo di ironia, qualche volta non del tutto comprensibile e forse anche un pò irritante. Il fatto è che in *Mai '68* la rivolta, in sè, non è un atto politico. È un fatto estetico, un raffinato sberleffo degli intellettuali ad un potere rozzo e brutale, che risponde solo con la repressione. Questa "estetica della barricata" fa venire in mente le pagine che Victor Hugo nei "Miserabili" dedica alle barricate più belle e più munite nella storia delle rivolte parigine. D'altra parte lo stesso regolamento lo dice, in una delle sue tante pause oratorie: "... Simboliche e derisorie, esse (le barricate) sono il grido di una rivolta che si festeggia sui muri e si cerca nella strada: rovesciando la geografia, si scrive la storia".
Sarà proprio vero? Per tutto il gioco, si ha l'impressione che le prime vittime della derisione siano proprio gli studenti. Gran parte del gioco è occupata dai loro andirivieni per facoltà e licei allo scopo di scatenare scioperi; la variante a tre o quattro giocatori permette di avere più gruppi in campo, ciascuno impegnato a raggiungere la "sua" vittoria e quindi capace anche di mettere i bastoni fra le ruote ai suoi compagni(traduco letteralmente dalle regole) fino ad arrivare a disputarsi gli studenti non ancora convertiti alla causa. Molto realistico, ma anche assai malinconico.
A completare il quadro si aggiungono trenta carte, diciamo così, di "imprevisti" politici, che si basano su futili pretesti oppure su effettive possibilità che durante quella notte del 10/11 maggio si aprirono alle parti in lotta. Le carte, giocate dall'uno o dall'altro concorrente, consentono di modificare marginalmente o anche decisamente l'andamento della partita.
Alcuni dicono che i giochi di simulazione sono partite a scacchi modificate. *Mai '68*, con le sue tendenze alla claustrofobia, rassomiglia di più a una partita di Go: un gioco di reciproco imbottigliamento. Se ne può uscire piuttosto confusi, domandandosi chi ha realmente vinto. Il che — questo è il bello — rientra fra gli scopi del gioco. Perciò, se volete capire perchè il '68 in Francia è stato così esaltante, diciamo pure divertente, e perchè è così definitivamente defunto, scrivete pure a "La folie douce", 21 rue des solitaires, 75019 Parigi.
Non vi arriverà una scatola lussuosa. Cercate di guardare al di là delle apparenze e non resterete delusi.

## Panzer '44 Mechwar '77

Una delle principali vie per approdare ai giochi di simulazione passa per i tradizionali *wargames* a tre dimensioni, che sono certo molto suggestivi ma richiedono spazio, tempo a disposizione per i preparativi del terreno di gioco e dei modelli, e anche una discreta disponibilità finanziaria. Parecchi trovano più funzionale, pur restando sempre sul livello tattico coperto dalla maggior parte dei *wargames*, sostituire i diorami con le mappe e i modellini con i contrassegni.
Tra i tanti esempi di giochi di simulazione dedicati a questo settore, si segnala l'accoppiata *Panzer '44 - Mech War '77* della SPI, due giochi a scenario multiplo, che con la stessa mappa e le stesse regole consentono di "combattere" un notevole numero di scontri fra reparti meccanizzati: tredici in *Panzer '44*, ambientati sul fronte occidentale durante la seconda guerra mondiale, e dieci in *Mech War '77* ambientati in Germania nel corso di un ipotetico conflitto del futuro. La maggior parte degli scenari rappresenta limitate battaglie di movimento tra opposte combinazioni di carri armati, artiglieria e fanteria per il possesso di un nodo stradale, di un villaggio, di una posizione dominante.
Le simulazioni hanno i pregi — e i difetti — della maggior parte delle creazioni SPI. Le regole, la mappa e i contrassegni sono funzionali e precisi, anche se qualche volta l'eccesso di sintesi può creare perplessità. La sequenza di gioco è piuttosto complessa: a differenza di molte altre simulazioni non è possibile muovere le proprie unità e attaccare alternativamente. Dato che ogni turno rappresenta pochi minuti di tempo, gli avversari scrivono ciascuno su un proprio foglio le azioni di atacco o un generico compito di movimento; poi ha luogo il combattimento; infine si muovono le unità superstiti delle due parti.
Tanto *Panzer '44* che *Mech War '77* consentono di "mettere in campo" una grande varietà di mezzi, con la possibilità, per i giocatori più preparati e fantasiosi, di costruire scenari nuovi, storici o di pura invenzione. Entrambe le simulazioni sono di media difficoltà — maggiormente complicata *Mech War* — e pertanto non sono consigliabili per i principianti.



# La guerra nel deserto

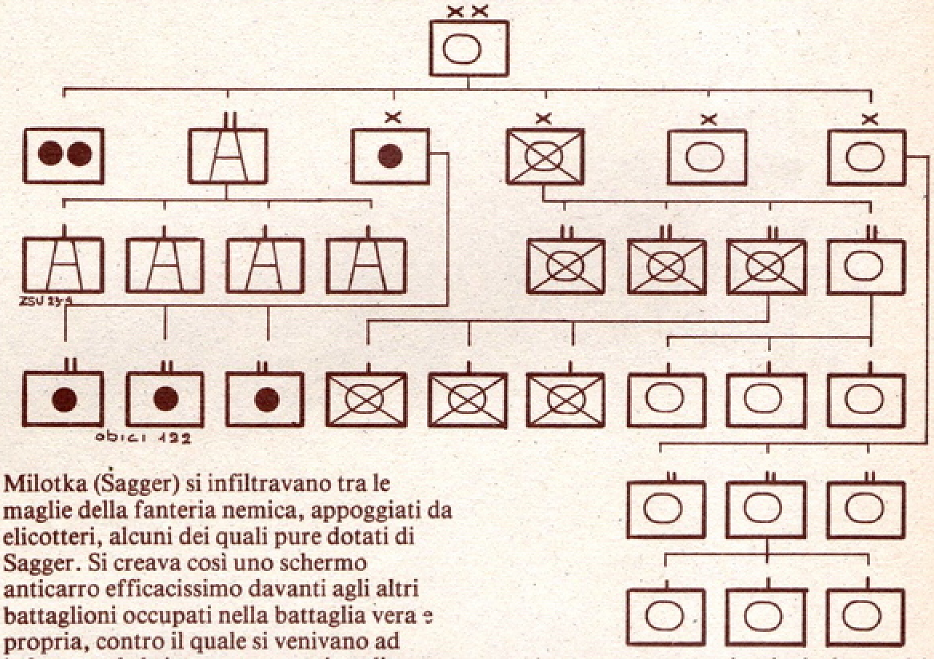
**di Marco Donadoni**

Guderian aveva ragione?
Questo interrogativo riportato in termini forse un po' sibillini per chi non conosce le teorie del generale tedesco, si vuole rifare al famoso dibattito sorto fin da prima dello scoppio della II guerra mondiale, in cui si contrapponevano due teorie: a) le forze corazzate servono a sostegno della fanteria (e per questa ragione ne dipendono sia sotto il profilo tattico che logistico); b) i carri armati sono una forza a sé stante, che, per svolgere efficacemente il loro compito, devono agire in masse, indipendenti logisticamente dalla fanteria e senza vincoli particolari per quanto riguarda i collegamenti con altri tipi di arma (eccezion fatta per la forze aeree).
La prima teoria fruttò alle forze inglesi nel deserto nord-africano delle sonore battute da parte di Rommel, che aveva sposato in pieno le tesi del collega Guderian, applicando alla lettera la seconda. La supremazia della quale, soprattutto in terreni adatti ai corazzati, quali le distese desertiche, fino al '70 non era mai stata in discussione.

Anche l'apporto dello sviluppo aeronautico da "strike", con le sue aumentate caratteristiche di velocità, precisione e potenza su di un obiettivo particolare, combinato con questa concezione indipendentistica dei corazzati, aveva fatto pensare che non ci fossero possibilità di ritorno.
E su questi elementi, in virtù anche delle vittoriose esperienze precedenti, si era andata sviluppando tutta la preparazione tattico-strategica israeliana fino al '73.
Nell'altro campo, dopo gli insuccessi della guerra dei sei giorni, gli Egiziani compresero due cose: a) in rapporto alle possibilità tecnologiche di Israele il miglior "sistema" bellico per gli arabi era quello d'attrito e non quello della mobilità; b) in rapporto ad un carro o ad un aereo un missile richiede meno spesa e meno tempo d'addestramento, pur mantenendo caratteristiche quasi pari quanto a distruttività.

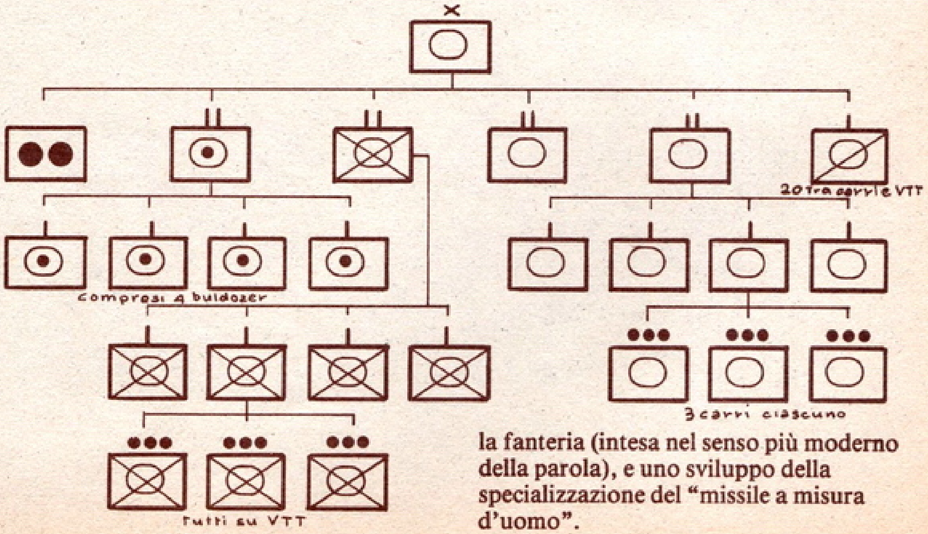
Questa ipotesi, teoricamente involutiva in quanto ritornava al concetto dello stretto rapporto carri-fanteria, era permessa dalle nuove evoluzioni dei sistemi, soprattutto portatili, di missili terra-terra anticarro ed era stata perfettamente compresa dal presidente Sadat e dal suo ministro della guerra Ahmed Ismail Ali.
Sulla validità di questa ipotesi si fonda il successo egiziano della guerra dello Yom Kippur, almeno nelle sue prime fasi. Lo dimostrano le perdite subite dai pur validi e sofisticati carri israeliani a causa dei SAM-7 (Strela) spalleggiabili, fin dalle prime ore dello scontro, il sabato 6 ottobre. Le perdite subite, per esempio, in carri dalla 4ª brigata corazzata, mossa in gruppo autonomo contro le unità di fanteria della II armata egiziana subito dopo il passaggio del canale, si avvicinarono all'80%. Anche perché l'appoggio aereo ai carri in combattimento fu più efficacemente contrastato dalle batterie fisse, semi fisse e mobili di missili egiziani terra-aria.
L'impiego tipico della fanteria egiziana risultava dunque questo: alcuni plotoni, rinforzati da squadre di caccia-carri armati di lanciarazzi RPG-7 e di missili anticarro Milotka (Sagger) si infiltravano tra le maglie della fanteria nemica, appoggiati da elicotteri, alcuni dei quali pure dotati di Sagger. Si creava così uno schermo anticarro efficacissimo davanti agli altri battaglioni occupati nella battaglia vera e propria, contro il quale si venivano ad infrangere le brigate corazzate israeliane autrici, nelle guerre precedenti, di quei colpi di maglio che avevano sempre deciso l'esito degli scontri sostenuti dalla fanteria.

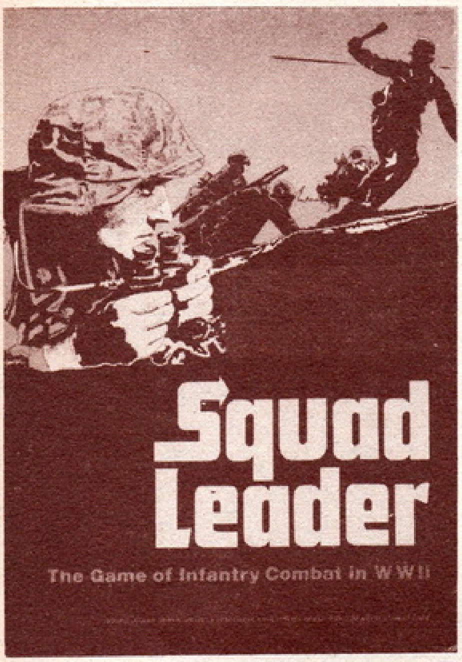
DIVISIONE CORAZZATA EGIZIANA (1973)




L'unico elemento favorevole all'indipendenza dei carri (elemento che in seguito servì a ribaltare in parte le sorti di una guerra altrimenti disastrosa per Tel Aviv) può essere considerata la mentalità che sta dietro le teorie "indipendentiste": ogni comandante di brigata-carri è abituato ad agire in proprio, mentre il sistema coordinato egiziano presuppone una struttura di comando estremamente centralizzata.
Le conseguenze di ciò apparvero in tutta la loro importanza quando ci si trovò nella situazione (martedì 16 ottobre) in cui poche forze israeliane avevano passato il canale e si trovavano di fronte le limitate riserve egiziane. In base alla mentalità "autonoma" maturata presso i comandi israeliani, 30 carri, senza precisi ordini, spazzarono di propria iniziativa quasi completamente le retrovie della III Armata nemica, mentre questa impiegò almeno 36 ore per prendere una decisione che li potesse neutralizzare o almeno mettere in difficoltà.
La conclusione del nostro breve discorso vuole essere questa: i giorni dei carri alla Rommel sono finiti.
L'orizzonte bellico propone mezzi corazzati sempre più vulnerabili, se svincolati da un effettivo collegamento con la fanteria (intesa nel senso più moderno della parola), e uno sviluppo della specializzazione del "missile a misura d'uomo".

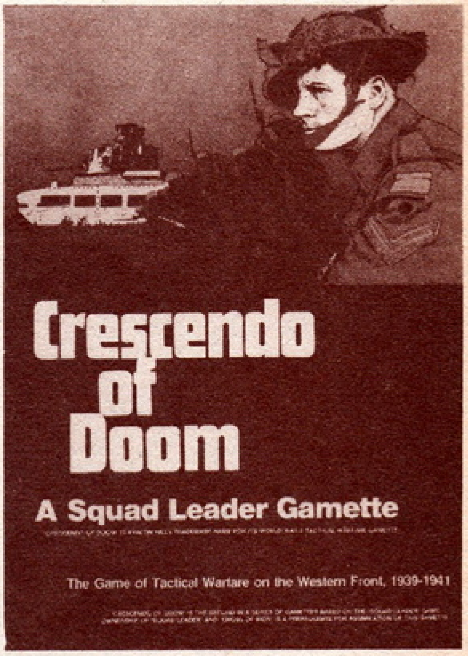
DIVISIONE CORAZZATA ISRAELIANA (1973)





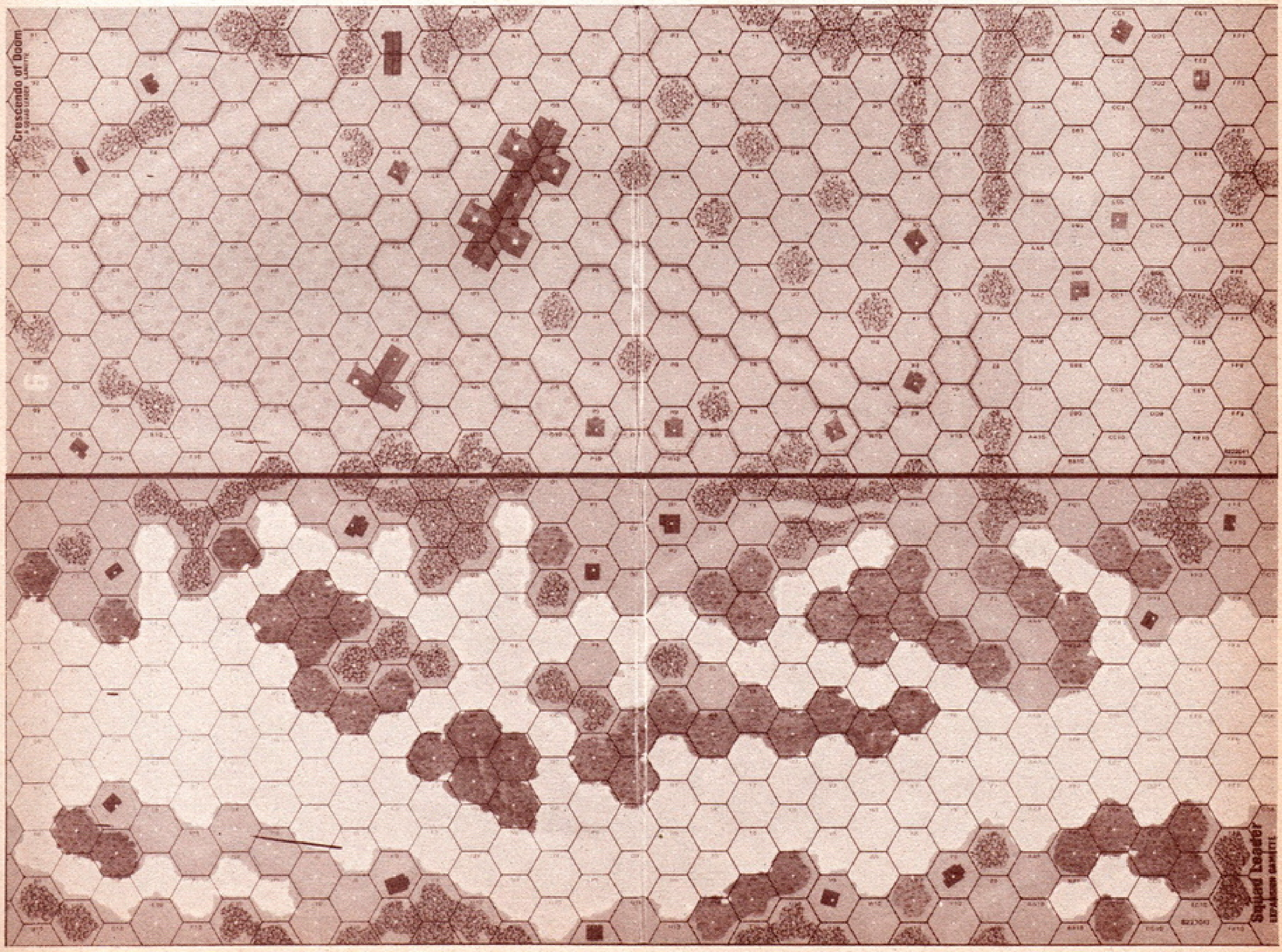

# Squad Leader

**di Giovanni Ingellis**




Lentamente si sta levando la nebbia notturna fra le betulle di un bosco, nella penisola del Kuban.
Silenziosi come animali da preda, fra gli smorti colori della vegetazione, si muovono il sgt. Steiner e la sua squadra.
Il ritmico suono di un mortaio accompagna il levarsi del manto cinereo, ma ad un tratto risuona secca la voce delle macchine-pistole, volano le granate e... presto tutto è finito.
Un altra postazione d'artiglieria russa annientata dai "Maledetti da Dio"! È la sequenza iniziale di un vecchio film: "la Croce di Ferro", ma potrebbe anche essere la fedele descrizione di una fase di gioco del più straordinario (e venduto, e celebrato, ed amato) wargame di questi ultimi anni: "Squad Leader" (S.L., d'ora in poi).
Aggettivi di questo tipo potrebbero essere sospetti in una recensione, se la fama di S.L. non fosse ormai consolidata da quattro anni di successi nei congressi internazionali sul wargame.
Non sono molti i sistemi di gioco che sono riusciti a coniugare con tale finezza l'originalità del progetto con la riuscita del prodotto finito.

Sappiamo bene, infatti, come una meccanica di gioco originale, appunto perchè nuova, non sempre risulta perfettamente levigata e priva di aberrazioni.
Ma questo non è il nostro caso.



## GIOCO O SIMULAZIONE?

S.L. compendia in maniera illuminante quella che viene definita la "filosofia Avalon Hill" (A.H.) e ci aiuta così a riconoscere la profonda differenza fra due termini: "gioco" e "simulazione", che troppo spesso vengono usati in modo intercambiabile.

Che la A.H. sia la vestale del concetto di "giocabilità", come caratteristica prima di un wargame (e questo non significa che i giochi A.H. siano inattendibili storicamente) è un dato ormai scontato. Le "simulazioni" (cioè i giochi che aspirano ad essere modelli in scala della situazione reale), d'altra parte, troppo spesso si trasformano in congegni ingiocabili, se non a prezzo di una noia mostruosa.

Destreggiarsi fra questi due opposti rischi, quello della più beata astoricità e quello del minuzioso, ma defatigante realismo, non è facile, e nel caso in questione la soluzione del dilemma è data da un compromesso, per alcuni versi brillante. Il "rasoio di Occam", maneggiato con destrezza dagli autori del gioco, ha espunto determinati aspetti della realtà, quelli che non si conciliavano con la teoria del "design for effect": "la realtà va descritta nei suoi aspetti sensazionali".

"S.L." ed i suoi fratelli, "Cross of Iron" e "Crescendo of Doon" non sono quindi "simulazioni", almeno nel senso più rigoroso del termine, mancano in essi le procedure potenzialmente monotone o laboriose: l'osservazione e l'avvistamento, l'orientamento dei "campi di fuoco" delle armi, i problemi del rifornimento, la stanchezza, il graduale spegnersi delle capacità di fuoco di una unità che gradualmente subisce delle perdite.
J. Hill il creatore del gioco ha eliminato o drasticamente semplificato tutte le procedure potenzialmente noiose, per restituirci un gioco ricco di momenti di tensione, appassionante.

## IL FIGLIO, DEL FIGLIO, DEL FIGLIO...

Con le note precedenti non volevamo certo far intendere che S.L. è un gioco che ha solo un tenue legame con la situazione rappresentata, anzi il "sistema" costituito da S.L., C.O.I., e C.O.D. è ricchissimo di dati e informazioni frutto del lavoro di ricerca di un equipe specializzata. La A.H. inoltre, ha una luminosa tradizione nel campo dei wargames tattici, infatti provengono dal suo catalogo: "Panzerblitz" (1970), "Panzerleader" (1974), e "Tobruk" (1975). Questa esperienza risulta evidente per chiunque sollevi il coperchio di S.L.-Pandora ed ammiri le stupende mappe, i più di 700 counters (segnalini) ed il ricchissimo regolamento. Proprio a causa di quest'ultimo, potrebbe terminare, prima ancora di iniziare, il rapporto del neofita con S.L.

## IL CORAGGIO DI INCOMINCIARE

Il centinaio e rotti di pagine dell'opuscolo che contiene le regole sembrano fatte apposta per comunicare all'incauto un senso di impotenza di fronte alla monumentalità dell'impresa. Niente di più falso!!!
Anche in questo caso emerge la perizia e l'accortezza dei creatori di S.L.: le regole sono presentate in modo da permettere il graduale coinvolgimento nella struttura del gioco. Le regole basiche, che permettono di sperimentare i primi scenari non sono più lunghe di una decina di paginette. Ciò nonostante, già a questi livelli il giocatore viene ricompensato, per il suo lieve sforzo, da un sistema di gioco dalle più fascinose possibilità.
Tornano alla vita le sequenze più emozionanti dei films di guerra hollywoodiani. Tedeschi, russi, americani si scontrano in furiosi corpo a corpo, le mitragliatrici disegnano le loro mortali geometrie, i leaders coordinano con precisione il fuoco dei loro uomini o recuperano alla battaglia gli sbandati, le armi automatiche si inceppano o esauriscono le munizioni nei momenti più cruciali del combattimento. E questo solo nelle prime pagine del regolamento!! In seguito il perfetto "comandante di squadra" imparerà ad utilizzare i lanciafiamme e le granate fumogene, il bazooka e le mine, condurrà audaci incursioni attraverso la rete fognaria, manovrerà in combattimento carri armati ed autoblindo.

## IL GIOCO ED IL SISTEMA

Questo elenco di possibilità potrebbe continuare ancora a lungo perchè S.L. non è un gioco, ma un sistema.
Sono già disponibili le due prime "espansioni" (gamettes): "Cross of Iron" (C.O.I.) e "Crescendo of Doon" (C.O.D.).
Il primo approfondisce il trattamento dei mezzi corazzati russi e tedeschi, fornendo tutti i modelli principali che hanno combattuto sul fronte orientale, nel periodo 1941-45. Su questa base si sviluppa tutta una serie di variazioni, vengono introdotti i partigiani e le S.S., gli Stukas e la cavalleria russa, i cecchini e le bottiglie molotov. "Crescendo of Doom" continua ad allargare gli orizzonti di gioco fornendo corazzati ed unità francesi, inglesi e finlandesi. E per chi proprio non si contenta mai, sono in corso di progettazione "Anvil of Victory" (mezzi ed unità statunitensi ed italiane) "Samurai" (manco a dirlo, anche i giapponesi).
Quando saranno pronti anche essi, il sistema S.L. permetterà la produzione di qualsiasi scontro, a livello tattico, della II guerra mondiale.

## ISTRUZIONI PER L'USO

Ma attenzione!!!
Tutte queste succulente possibilità possono diventare pericolose e condurre i giocatori a sperimentare un notevole senso di frustrazione. La tentazione di accumulare in uno scenario, cavalieri russi e fanti rumeni, paracadutisti e bersaglieri ciclisti, semoventi ed anticarro, artiglieria e Stukas, va combattuta con decisione.
In questo caso il sistema risulterebbe sovraccaricato di tensioni, e presto vedreste il fluido scorrere dei turni di gioco, tipico di S.L., arenarsi in una infinità di minuzie. S.L. è una pietanza per buongustai, anche se alle prime armi, sovrabbondando con le spezie se ne snaturerebbe il sapore. L'incauto o il megalomane a questo punto sperimenterebbe la nausea ed il senso di rigetto propri di una clamorosa indigestione. Preso nelle sue giuste dosi, situazione per situazione, scenario dopo scenario, seguendo il corso del "programma d'istruzione" preparato dagli "chef" della A.H. Squad Leader potrà invece diventare il vostro gioco di guerra preferito.

## La scheda

**Squad Leader**
**Avalon Hill ed.**

**Soggetto:** Combattimento tattico sul fronte orientale.
**Ideazione e sviluppo:** John Hill e Don Greenwood.

**Componenti:** quattro mappe (44 cm. × 16 cm.); 712 counters.
**Scala:** 8-10 uomini × unità di fanteria, un veicolo o un pezzo × unità carri o artiglieria; 40 metri × esagono, 2 minuti × turno.

**Sistema di gioco:** Turno di gioco diviso in otto fasi, alcune simultanee, altre specifiche del giocatore attivo: fase di riorganizzazione, di fuoco di preaprazione, di movimento, di fuoco difensivo, di fuoco offensivo, di rotta, di avanzata, di combattimento corpo a corpo.

**Complessità:** medio-alta.
**Giocabilità in solitario:** discreta.
Cross of Iron e Crescendo of Doom dilatano ed approfondiscono il sistema di gioco di Squad Leader, introducendo nuove mappe, nazionalità, regole.
N.B. Cross od Iron e Crescendo of Doom possono essere utilizzati solo da chi già possiede Squad Leader.

*Giochi di carte*

# La Peppa Scivolosa

**di Carlo Eugenio Santelia**

Un pomeriggio di vacanza improvvisamente piovoso, un discreto intervallo di tempo da riempire, una serata in cui le mogli si ostinano a voler parlare di servizi domestici o ricette sono alcune delle molte situazioni in cui quattro amici possono raccogliersi a un tavolo da gioco per una divertente, scanzonata ma anche discretamente impegnativa, se giocata a buon livello, partita di "Peppa scivolosa". Derivata dal più banale "Sans coeur" si gioca con le 52 carte di un mazzo di carte francesi privato dei due joker *individualmente* da 4 giocatori.
Il mazziere, per la prima smazzata estratto a sorte, distribuisce in senso orario, coperte, una ad una tutte le carte in modo che al termine della distribuzione ogni giocatore ne possieda tredici.
Presa visione delle carte ricevute ogni giocatore si sbarazza di due di queste carte (chiaramente quelle che ritiene le meno favorevoli al proprio gioco) passandole all'avversario di sinistra e ricevendone quindi due dall'avversario posto alla sua destra. Il passaggio delle due carte avviene appoggiando le due carte scartate, coperte, davanti al giocatore cui sono destinate ed in modo da non prendere visione delle carte che si ricevono da destra prima di aver effettuato lo scarto. Dopo questa operazione preliminare ha inizio il gioco della carta.
Il giocatore a sinistra del mazziere "esce" con una carta a suo piacimento scoprendola al centro del tavolo ed a turno, sempre in senso orario, gli altri giocatori, una alla volta, impegnano una carta della loro dotazione ponendola scoperta al centro del tavolo con l'impegno di rispondere *obbligatoriamente* al seme della carta di "uscita". Solo se un giocatore non possiede carte di questo seme può giocare una qualsiasi carta di un altro seme a sua discrezione.
La presa delle quattro carte giocate viene aggiudicata a chi ha impegnato la carta di maggior valore del seme della carta di "uscita", essendo la gerarchia di valore delle carte in ordine decrescente: A, K, D, F, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.
Il giocatore che ha fatto la presa ha il diritto e il dovere di "uscire" con la prima carta per la presa successiva e può per questo sceglierne una qualsiasi della propria dotazione.
Tattica del gioco è di fare il maggior numero di prese possibili evitando, per quanto possibile, di impossessarsi di carte di penalizzazione. Le carte di penalizzazione, che comportano un punteggio negativo, sono tutte quelle del seme di quadri e la dama di picche.
Questo il punteggio:
— per ogni presa fatta: dieci punti positivi;
— per le carte di penalizzazione, punti negativi nella misura di: 26 per la dama di picche e per le carte di quadri; 14 per l'asso; 13 per il re; 12 per la dama; 11 per il fante; 10 per il 10 e per le altre tanti punti negativi quanto è il valore facciale delle singole carte.
Il totale dei punti positivi per ogni smazzata corrisponde esattamente (130) a quello dei punti negativi e pertanto il punteggio deve, ad ogni aggiornamento di fine smazzata, quadrare perfettamente.
Se un giocatore in una smazzata si aggiudica tutte le carte di penalizzazione *(nessuna esclusa)* fa "cappotto": in questo caso il punteggio positivo delle prese fatte e quello negativo delle carte di penalizzazione viene completamente neutralizzato e si attribuiscono trenta punti positivi a chi ha fatto "cappotto" e dieci punti negativi ad ognuno dei suoi tre avversari.
Il ruolo di mazziere ruota in senso orario ad ogni smazzata.
Vince l'intera partita il giocatore che per primo oltrepassa i cinquanta punti positivi (conteggio sempre a fine smazzata) e ritira da ognuno degli altri la differenza di punteggio sulla base di un tanto, prefissato, al punto.
Anche se cinquanta punti positivi possono sembrare un traguardo molto facile da raggiungere, in effetti, nella partita giocata ad un buon livello, non è così.
La strategia del gioco, che impone alleanze contro il giocatore più vicino al traguardo da parte degli altri che si accaniscono nel caricarlo di carte penalizzanti, permette alla partita di protrarsi a volte per una intera serata.
Nei tavoli più impegnati viene imposta la regola per cui non si può "uscire" nel seme di quadri se non quando non si posseggono carte di altri semi: questo accorgimento aumenta le possibilità strategiche del gioco anche se ne tempera modestamente la chiassosità.
Un ultimo rilievo per quanto riguarda il nome del gioco: è decisamente brutto anche se a tutt'oggi non sono state proposte alternative. Si ritiene derivi dal fatto che la "Peppa" (dama di picche), essendo la carta di maggior peso penalizzante, abbia una certa tendenza a "scivolare" prontamente in tavola appena il giocatore che la detiene può sbarazzarsene sicuro di non fare la presa.





*Le carte sono tratte dal mazzo "La cour galante", disegnato da Costante Costantini*

# Aumentate le vostre chances

*Sette classici esempi per giocare al massimo delle probabilità*

**a cura di Franco Di Stefano**

Che cosa si intende per gioco di sicurezza nel Bridge? Bisognerà innanzitutto distinguere tra sicurezza assoluta e relativa. Assoluta significa garantirsi il contratto dichiarato a prescindere dalla distribuzione delle carte in mano avversaria. Supponiamo che per realizzare il contratto si possa vedere in un colore una sola presa; per "gioco di sicurezza" si intende manovrare quel colore in modo da non cederne due. Per attuare questo tipo di sicurezza non è necessario quindi saper contare la mano degli avversari o saper trarre informazioni dalle dichiarazioni, ma solo saper prevedere tutte le possibili ripartizioni delle carte del nemico e conseguentemente manovrare in modo opportuno le proprie.
È evidente quindi che non sempre si hanno i presupposti per poter attuare il gioco di sicurezza assoluta, molto più spesso una buona tecnica e conoscenza del gioco serve a far sì che aumentino le probabilità e si giochi al massimo delle chances. Per sicurezza relativa si intende infatti quella linea di gioco che basandosi sulla distribuzione più probabile, garantisce una maggiore possibilità di rispettare il contratto dichiarato.
Le mani che seguono sono dei classici esempi di gioco col morto in cui si possono combinare in maniera ottimale le varie probabilità di riuscita di un contratto.

Mano N° 1

♠ Q65
♡ AKJ
♢ K52
♣ AQJ8
N

S
♠ A32
♡ 752
♢ AQJ6
♣ K92

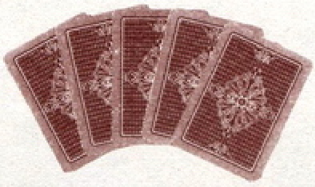
Sud gioca sei S.A. ed undici levee sono sul tavolo. Per giocare al massimo delle probabilità, bisognerà prima di tentare l'impasse a cuori, provare l'expasse a picche. Così facendo si gioca sulla posizione favorevole di due carte anziché una.

Mano N° 2

♠ AQ32
♡ 86
♢ QJ75
♣ K42
N

S
♠ 84
♡ AQ
♢ AK632
♣ 10973

In questa mano sud gioca tre S.A. e riceve l'attacco a cuori. La nona presa non può che scaturire dall'expasse all'asso di fiori o dall'impasse a picche. La tecnica corretta per giocare il massimo delle chances è di tentare prima l'expasse a fiori; se non riesce si può sempre giocare sulla posizione del Re di picche. Se tentassimo prima l'impasse a picche e andasse male, andremmo irrimediabilmente down anche con l'asso di fiori ben piazzato.



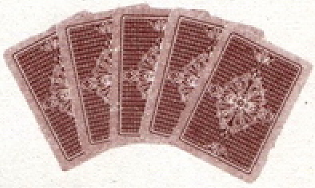
Eccovi adesso un esempio in cui lo scarto di una carta piuttosto che un'altra raddoppia le vostre chances.

Mano N° 3

♠ AQ8643
♡ 53
♢ 32
♣ AK2
N

S
♠ KJ952
♡ AQ
♢ K4
♣ QJ64

Sud gioca sei picche e riceve l'attacco a fiori. Cosa dovrà scartare dal morto sulla quarta fiori? Cosa dovrà successivamente giocare? Dopo una analisi superficiale sembrerebbe di dover scegliere se giocare sulla posizione dell'asso di quadri (expasse) o del Re di cuori (impasse). In effetti invece si possono raddoppiare le possibilità. Sulla quarta fiori bisognerà scartare quadri e successivamente muovere questo colore dal morto. Questa linea di gioco vi consente di giocare la doppia chance dell'asso di quadri piazzato in est (sul Re di quadri infatti si ha lo scarto della donna di cuori) oppure in caso contrario la possibilità dell'impasse a cuori.



Spesso la situazione delle carte, l'automatismo, o un eccessivo ottimismo ci impediscono di vedere la linea di gioco più vincente.

Mano N° 4

♠ K32
♡ 6532
♢ 643
♣ 763
N

S
♠ AQJ9
♡ AK4
♢ AKQ
♣ AKJ

In questa mano sud gioca sei S.A. dopo l'attacco a quadri di ovest. Tutto sembra dipendere dall'impasse alla donna di fiori, ma prima di tentare questa manovra sud dovrà come ulteriore chance

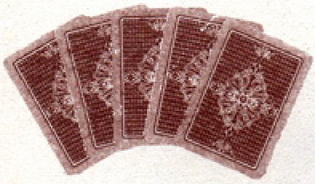
verificare la divisione del colore di cuori (tre-tre). Bisognerà quindi muovere il quadro di cuori dalla mano prima di togliersi il rientro al morto di Re di picche.
Nella mano che segue la situazione è analoga alla precedente.

Mano N° 5

♠ 32
♡ K
◇ 7542
♣ AQ7542
N

S
♠ A1096
♡ AQ42
◇ A83
♣ K6

Sud gioca tre S.A., ovest attacca cuori. Sicuramente 90 giocatori su 100 giocherebbero subito fiori confidando sulla più probabile distribuzione del colore, ma andrebbero sicuramente down in caso contrario. La soluzione migliore per giocare al massimo, è muovere due volte quadri. Nel caso infatti che il colore di fiori sia mal diviso (4-1) e il colore di quadri ben diviso (3-3) si realizzerebbero ugualmente nove levee.



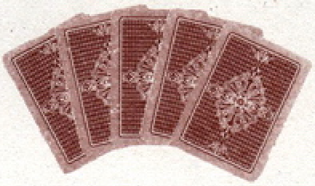
Alcune volte per raddoppiare le proprie chance bisognerà cedere una levee agli aversari in un colore in cui non si hanno perdenti.

Mano N° 6

♠ KQJ5
♡ AK32
◇ AQ4
♣ 53
N

S
♠ A9864
♡ J4
◇ 765
♣ AK2

Nord gioca sei picche e riceve l'attacco a fiori. A prima vista sembrerebbe che il contratto dipenda dall'impasse a quadri; ciò non è assolutamente vero, il gioco migliore per garantirvi le migliori possibilità è di muovere la piccola cuori dal morto verso il fante. Se est mette la donna, i problemi sono finiti, si potranno infatti scartare le due quadri perdenti su Asso e Re di cuori. Se la donna di cuori è in ovest, ci resta sempre la chance dell'impasse a quadri.



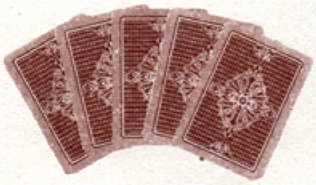
Eccovi infine una mano nella quale apparentemente la linea di gioco sembrerebbe alternativa, ma in effetti si possono combinare insieme due chance.

Mano N° 7

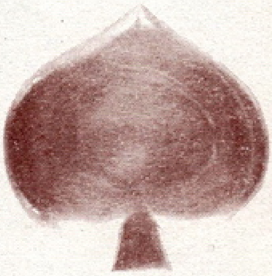
♠ AQ2
♡ J763
◇ 864
♣ 732
N

S
♠ 4
♡ A1098542
◇ AQ
♣ AKQ

Avete dichiarato il contratto di sei cuori ed ovest attacca fiori. Dopo aver battuto l'Asso di cuori ed aver constatato le atout ambedue in ovest, come proseguite? Il problema sembra che sia dover decidere tra l'impasse a picche o quadri, tuttavia con un po' di logica si possono fare ambedue i tentativi.
Il gioco corretto è giocare subito picche per l'Asso, e dopo aver eliminato il colore di fiori mettere in presa ovest in atout. Questa manovra vi garantisce il successo nel caso che uno dei due Re sia sotto impasse.



## Trofeo "Picche d'Argento"



Scrivete di una smazzata particolarmente interessante, un aneddoto divertente, un consiglio, una curiosità che riguardi il mondo del bridge. Insomma un "fatto bridgistico" visto sotto un aspetto tecnico, umoristico od umano.
La redazione sceglierà, pubblicherà e premierà l'articolo ritenuto più interessante.
I brani dovranno essere brevi e non dovranno avere carattere pubblicitario. I manoscritti anche se non pubblicati non verranno restituiti.
Amici bridgisti o appassionati del bridge al lavoro dunque con il "PICCHE D'ARGENTO".

## Il problema del mese (marzo)

| | | |
|---|---|---|
| | ♠ QJ84<br>♡ J87<br>◇ AJ3<br>♣ 652 | |
| ♠ 7<br>♡ AKQ62<br>◇ 964<br>♣ A1098 | N<br>0 E<br>S | ♠ 9<br>♡ 109543<br>◇ Q1087<br>♣ QJ7 |
| | ♠ AK106532<br>♡ —<br>◇ K52<br>♣ K43 | |

Sud gioca 6 Picche, ovest attacca A di Quadri.

**La soluzione sarà pubblicata sul prossimo numero.**

# I risultati del "Pentathlon" e il "tour" dei limericks

**di Roberto Casalini**

La classifica del pentathlon natalizio è finalmente pronta. Di che lacrime grondi e di che sangue, lascio immaginare a voi. I ritardi postali prima, la laboriosità dei conteggi poi, mi hanno fatto penare non poco: ma infine, eccola qui.
Quali criteri ho seguito per attribuire i punti? Per il "Perquackey", vera maledizione della gara, ho assegnato un punto per ogni parola composta: ci sono lettori che hanno oltrepassato le 1500 parole. Per il "Paroliere", ho seguito il regolamento classico. Per "anagrammi" e "Africa", ho attribuito dieci punti per ogni soluzione trovata. Per i "metagrammi", infine, mi sono basato sulla mia soluzione (quella pubblicata sul numero di gennaio, per intenderci), attribuendo dieci punti per ogni passaggio in meno realizzato.
Due giochi soprattutto hanno posto dei problemi. Alcuni lettori hanno lamentato, credo con ragione, la lunghezza e la meccanicità di "Perquackey". Bastava, infatti, passare al setaccio un vocabolario, per far proliferare in maniera abnorme le parole. Ovvierò, nel caso che il gioco venga riproposto, con un regolamento restrittivo.
Per "Africa", invece alcuni lettori si sono lamentati di inesattezze dello schema. Spiacente, ma avevano torto: le inesattezze erano volute, e servivano a trarre in inganno (Bonjul invece di Banjul, Lugos invece di Lagos, eccetera). Qualcuno ha indicato, tra le dieci città, Dodoma. Effettivamente, esiste una città con quel nome in Tanzania, ma la capitale, se non sono male informato, è Dar es Salaam. Risposta errata, quindi. Ed eccovi la graduatoria:

| | |
|---|---|
| Mauro Conti-Ravenna | 3978 |
| Edoardo Galatola-La Spezia | 3567 |
| Federico Paradisi-Piombino (Li) | 2304 |
| Sante Enrico Cogliandro-Rimini | 2177 |
| Luciano Bassetti-Roma | 2173 |
| Giacomo Maria Manzoni-Làvis (Tn) | 2022 |
| Massimo Senzacqua-Roma | 1607 |
| Paolo Masato-Dolo (Ve) | 1544 |
| Vittorio Pecorini-Torino | 1452 |
| Carla Giugni-Napoli | 1371 |
| Nicola Borraccia-Bari | 1153 |
| Filippo Argusi-Padova | 968 |
| Paola Gaburro-Mompiano (Bs) | 939 |
| Johnny Baldini-Rozzano (Mi) | 859 |
| Fabio Muratori-Milano | 837 |
| Paolo Azzetti-Trento | 731 |
| Giuseppe Pezzinga-Catania | 595 |
| Andrea Righini-Scandicci (Fi) | 422 |
| Mimmo Moretti-Genova | 241 |
| Ausonio Trevisol e Francesca Lorenzon-Follina (Tv) | 171 |
| Franco Lucio Schiavetto-Roma | 160 |
| Marino Carpignano-Gorizia | 160 |
| Mario Vetrano-Napoli | 90 |
| Massimo Grande-Colleferro (Fr) | 70 |

**Dal prossimo numero: gara di giochi di parole in 50 prove.**

In classifica manca Roberto Morassi di Firenze che, con 2537 punti, si sarebbe classificato terzo. Non l'ho incluso, come si fa in ogni gara seria, perchè è un nostro collaboratore.

**Limericks, sempre limericks.** Dal primo numero della rivista, in cui venne proposto, il limerick ha fatto lenti ma sicuri progressi. Filastrocche continuano ad arrivarne in numero sempre maggiore, anche se, ahimè, non sempre ai massimi livelli.
Da questo numero, comunque, inizierò ad operare una cernita drastica, rifiutando senza pietà quelli non validi. L'occasione mi viene offerta da Giovanni Ravesi di Roma che invia sedici (!) limericks, i primi che ha intenzione di scrivere su tutti i comuni d'Italia, in ordine alfabetico.
Accetto la sfida, ribaltandola. Invito, vale a dire, tutti i lettori a scrivere limericks su un elenco che di volta in volta proporrò. Soltanto i migliori verranno pubblicati. Comunque, ecco quelli che ho ritenuto più validi tra i sedici di Ravesi:

**Abbadia Cerreto (Mi)**
*Passando un dì per Abbadia Cerreto*
*ho sentito sentor d'un gran segreto.*
*Tutti, per non lasciarselo sfuggire,*
*le bocche fatte s'erano cucite.*
*Nessuno ha mai svelato quel segreto.*

**Abbasanta (Or)**
*C'era un vecchio signore d'Abbasanta*
*che di anni ne aveva appena ottanta,*
*ma, col venti per cento d'inflazione,*
*novantasei se n'ebbe sul groppone,*
*quel vecchio ottuagenario d'Abbasanta*

**Abetone (Pt)**
*Un muratore nato all'Abetone*
*fece una casa priva di portone.*
*Ad una strega, per non lasciarla sfitta,*
*che con la scopa entrò dalla soffitta,*
*diede alla fin la casa all'Abetone.*

**Abriola (Pz)**
*Di tutti gli abitanti di Abriola*
*nessuno pare sia mai stato a scuola*
*perchè, durante le feste campestri,*
*arrosto si facevano i maestri,*
*quei bravi analfabeti d'Abriola.*

**Acate (Rg)**
*Alcune vecchie che stanno ad Acate*
*per tutto l'anno fanno marmellate;*
*e quando coi mirtilli han terminato*
*rimedian con le membra di neonato,*
*quelle vecchiette orribili di Acate.*

**Accadia (Fg)**
*I bambini vivaci di Accadìa*
*che quasi sempe giocan per la via,*
*si diverton coi loro parenti*
*ad estirpargli tutti quanti i denti.*
*Mangian tutti pancotto ad Accadia.*

**Accumoli (Ri)**
*Molti tra quelli che stanno ad Accumoli*
*passan la notte a frugare nei tumoli*
*perchè con l'osso, ognun, del suo antenato*
*begli oggettini fan d'artigianato*
*quegli industriosi paesani d'Accumoli.*

**Acerenza (Pz)**
*C'era uno strano vecchio d'Acerenza*
*che ogni tanto perdeva la pazienza.*
*Usciva allora per una passeggiata*
*semmai qualcun l'avesse ritrovata,*
*quel collerico vecchio d'Acerenza.*

Otto limericks su sedici hanno passato le forche caudine. Scartati, invece, quelli relativi ad Abano Terme, Abbadia Lariana, Abbadia San Salvatore, Abbateggio, Abbiategrasso, Acceglio, Accettura, Acciano. Come avrete capito, la lista che giro ai lettori è composta dai sedici componimenti di Ravesi.
Volete provarci anche voi? Ogni limerick pubblicato varrà un punto, ed è ovvio che, per ora, in testa alla classifica c'è Ravesi, a quota otto. Coraggio, all'inseguimento!
Valeria Robder di Cisliano, che da quindici anni ha lasciato la natìa Inghilterra, invia, per festeggiare la propria "rinascita" (auspice *Pergioco*)

alcuni limericks. Eccovi il più bello:
*C'era l'abominevole uomo della neve*
*che di peso non era lieve*
*E così si mise a dieta*
*Mangiando solo brina e bieta*
*Magrissimo abominevole uomo della neve.*

Il solito Morassi di Firenze si è cimentato in un limerick (osceno) a doppio senso. Il risultato è divertente.
*C'era un vecchio scultor, nato ad Alassio,*
*che scolpir volle una testa di Cassio.*
*Però, purtroppo, non gli venne bene*
*e questo fu motivo di gran pene*
*per lo scultore anonimo di Alassio.*

Oddio, siamo più vicini a Benigni che a Edward Lear. Comunque... Limericks hanno inviato anche Rosaria Nappa, Johnny Baldini, Giuseppe Pezzinga, Paolo Azzetti, Marino, Carpignano e Massimo Grande. Non me ne vogliano se non li pubblico ma, per quanto contenessero spunti anche buoni, erano inficiati o dalla metrica zoppicante o da rime (e situazioni) a volte prive di mordente.
Il problema dei limericks è che, essendo estremamente facili da comporre devono essere tecnicamente ineccepibili e, in quanto a contenuti, il meno goliardici e banali possibile. Altrimenti diventano strofette.
L'esempio più cospicuo lo offre, in questo numero, il limerick su Abbasanta di Giovanni Ravesi, in cui si realizza perfettamente quella che avevo definito "logica dell'incongruo".
Per finire, una curiosità. Quasi tutti hanno trovato la rima con Pombia. Non era difficile, si tratta di Colombia.

**Frasi palindrome.** Parlando di antipodi e palindromi, avevo invitato i lettori a farmi pervenire frasi palindrome di loro composizione.
Claudio Farinati di Rodano propone: "Ave botte de l'amarone... be', 'sto ladro, aceto nell'enoteca or da l'oste: ben, ora maledetto, beva!"
La frase trovata da Roberto Morassi è invece: "E con ali mai lasse, ma nuova lena, era su, non avea tema. Rara meta! Eva, non usare: anelavo una messa. Lì, a Milano, c'è!" Notevole.
Dulcis in fundo, segnalo una frase famosa, che vince il concorso indetto nel 1935 dal giornale "La Tribuna". "A valle tra masse ebre la nera, l'accesa d'ira Etna ti moveva, l'Etna gigante, lave vomitante, Arida secca l'arena, l'erba esse martellava".
*Caccia al titolo.* Era un giochino che avevo proposto al primo numero. Credevo che nessuno l'avrebbe raccolto. Invece, ecco lo stupendo titolo inviato da Massimo Grande di Colleferro. È apparso su l'Unità del....
Per stavolta, è tutto. Il prossimo mese, ghiotte sorprese. In primo luogo, un'introduzione a crittografie e crittogrammi. E poi, partirà un maxi-concorso di giochi di parole articolato in cinquanta prove, che dovrebbe stuzzicare il vostro orgoglio.

# Scarabeo: ecco i vincitori

*La classifica della "tre numeri"*
*ottobre - novembre - dicembre.*
*Le gare continuano*

È stata una gara entusiasmante, con una partecipazione eccezionale ed un grandissimo impegno da parte di tutti i lettori.
I risultati sono qui, sotto gli occhi di tutti: centinaia di nomi e di "punti" giunti da ogni parte d'Italia per tre mesi consecutivi.

In redazione si è lavorato molto per verificare soluzioni e punteggi e (lo diciamo con franchezza) per rimediare anche a imprecisioni nostre che, anche se non hanno in alcun modo influito sullo svolgimento della "tre numeri" di ottobre - novembre - dicembre, non vogliamo che si ripetano più in futuro.

Morale della favola: un grande successo voluto e imposto da voi, e uno stimolo a moltiplicare in futuro queste iniziative. Le gare, come sapete, continuano.

Volevamo fin da questo numero pubblicare una classifica di quella mensile di gennaio.

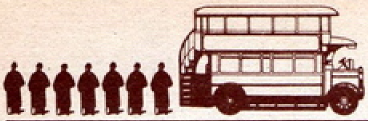
Non sarebbe però stata una classifica completa. Le risposte infatti sono molto aumentate di numero con il nuovo anno, a testimonianza anche del fatto che la scadenza mensile (e non trimestrale) è più gradita. Sul prossimo numero daremo quindi la classifica definitiva di gennaio. E parliamo di premi.

Nella "tre numeri" conclusa a Natale era stato posto in palio, come ricorderete, un abbonamento. Con il trascorrere del tempo e con l'affluire di tante risposte abbiamo pensato di aumentare l'entità dei doni, come modesto riconoscimento all'impegno espresso.

Premiamo, quindi i primi dieci, così come riportato nella tabella pubblicata in queste pagine.

Per i concorsi mensili iniziati a gennaio i premi saranno, per ogni gara, i seguenti: al primo classificato un Sector; al secondo classificato un Risiko; al terzo classificato un Paroliere. Sector è un gioco elettronico di eccellente qualità, tra i pochi veramente "intelligenti" in commercio. Risiko e Paroliere non richiedono, crediamo, spiegazioni. Tutti i premi sono prodotti dalla Editrice Giochi di Milano.

| | |
|---|---|
| Di Bella Nino, Catania | 3241 |
| Manes Nicola, Genova | 3148 |
| Conti Mauro, Ravenna | 2970 |
| Neri Angelo, Forlì | 2746 |
| Figliomeni Sergio, Terni | 2616 |
| De Benedittis Giuseppe, Colleferro | 2578 |
| Farinati Claudio, Rodano | 2427 |
| Riccio Giuseppe, Piacenza | 2399 |
| Vetrella Stefania, Roma | 2328 |
| Galatola Edoardo, La Spezia | 2290 |
| Aschieri Igino, Parma | 2248 |
| Garavelli Gianfranco, Milano | 2234 |
| Nardo Sergio, Roma | 2139 |
| Brancaleoni Roberto, Roma | 2132 |
| Ciccolini Marino, San Benedetto del Tronto | 2106 |
| Pezzinga Giuseppe, Catania | 2034 |
| Laudi Maria, Terni | 2015 |
| Noya Bruno, Roma | 1925 |
| Cremonesi Vincenzo, Fiorenzuola | 1924 |
| Bassetti Luciano, Roma | 1907 |
| Chiappini Claudio, Borgonuovo V.T. | 1720 |
| Soranzo Gabriele, Trieste | 1716 |
| Mignemi Giuseppe, Cagliari | 1693 |
| Valdisolo Orietta, Padova | 1672 |
| Davini Enrico, Roma | 1625 |
| De Angelis Carlo, Roma | 1622 |
| Baldini Johnny, Milano | 1547 |
| Caruso Augusto, Schio | 1510 |
| Atanasio Enrico, Roma | 1409 |
| Bigaglia Fabio, Trieste | 1338 |
| Menichini Massimo, Roma | 1296 |
| Guazzaloca Ennio, Casalecchio | 1234 |
| Ravesi Giovanni, Roma | 1165 |
| Pizzetti Maria, Baldissero Torinese | 1162 |
| Duccini Massimo, Bergamo | 1138 |
| Gaburro Paola, Mompiano | 1075 |
| Giugni Carla, Napoli | 1023 |
| Cazzaniga Alfredo, Macherio | 1020 |
| Franchina Delfio, Milano | 1004 |
| Spinelli Aldo, Milano | 958 |
| Manzoni Giacomo Maria, Trento | 963 |
| Contenti Osvaldo, Roma | 934 |
| Crivello Dario, Torino | 925 |
| Tripodo Sergio, Palermo | 917 |
| Valli Gian Carlo, Genova | 866 |
| Fasolis Beppe, Asti | 860 |
| D'Abdon Luisa, Milano | 841 |
| Amanti Marco, Roma | 829 |

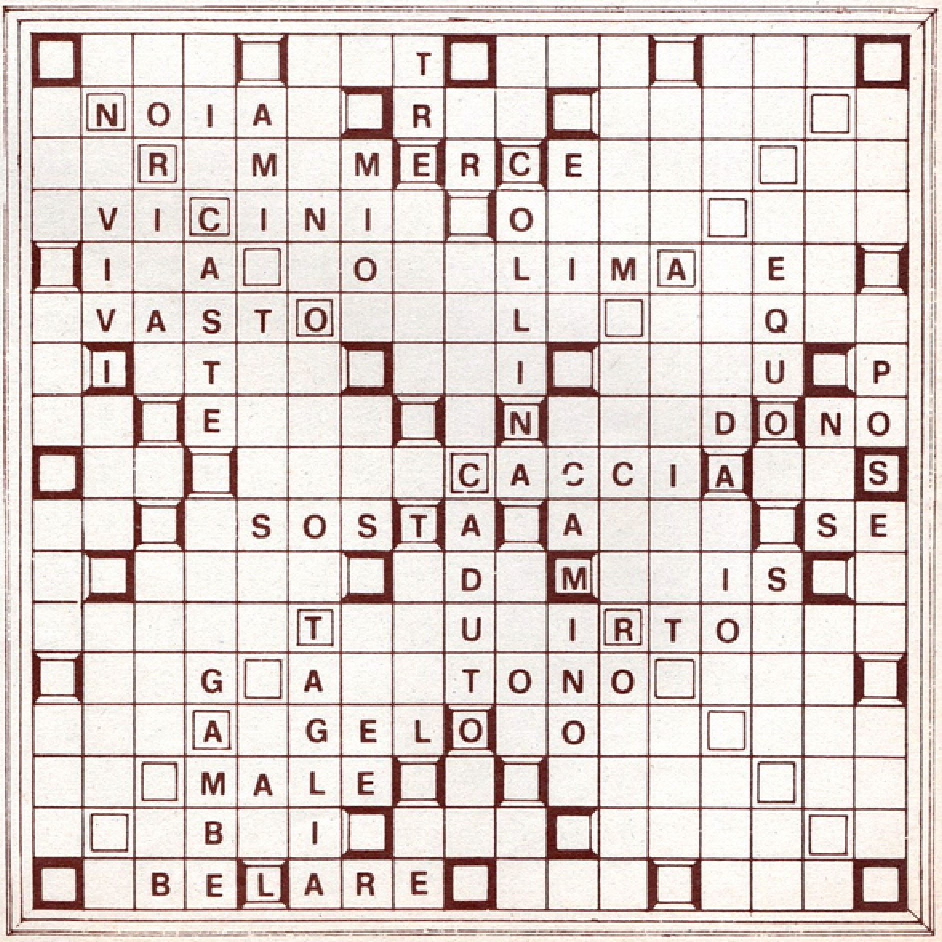


| | |
|---|---|
| Azzetti Paolo, Trento | 797 |
| Felician Lorenzo, Trieste | 732 |
| Di Stefano Titti, Piacenza | 694 |
| Masato Paolo, Dolo | 692 |
| Falciatori Anna Maria, Roma | 687 |
| Italia Francesco, Bologna | 667 |
| Paradisi Federico, Piombino | 630 |
| Morassi Roberto e Laura, Firenze | 578 |
| Galli Angelo, Milano | 561 |
| Mei Marco, Altedo | 551 |
| Leali Marco, Milano | 539 |
| Pemper Bruna, Trieste | 531 |
| Messi Giovanni, Ascoli Piceno | 528 |
| Zacchigna Michele, Monfalcone | 498 |
| Del Bello Sandro, La Spezia | 496 |
| Calzolari Alberto, Bologna | 462 |
| Di Tommaso Ugo, Roma | 460 |
| Maurizio Roberto, Torino | 424 |
| Magni Michele, Milano | 384 |
| Biffa Maurizio, Milano | 378 |
| Randoli Umberto, Roma | 371 |
| Vicini Daniela, Bussero | 367 |
| Pitton Piero, Ajello | 351 |
| Placidi Antonio, Roma | 319 |
| Pipino Bruna, Roma | 296 |
| Bracci Giancarlo, Torino | 264 |
| Hefti Peter, Milano | 207 |
| Gay Mimmo, Casale Monferrato | 204 |
| Cafaro Bruno, Roma | 198 |
| Castiglia Enrico, Torino | 198 |
| Dionisio Giulio, Napoli | 198 |
| Memmo Paolo, Roma | 198 |
| Monachesi Paolo, Roma | 198 |
| Pellegrini Francesco, Venezia | 198 |
| Sciubba Caniglia Mario, Roma | 198 |
| Taruffi Roberto, Bologna | 198 |
| Tosoni Alberto, Milano | 198 |
| Ronnis Paolo, Napoli | 189 |
| Besana Fabrizio, Sesto S. Giovanni | 180 |
| Boncompagni Marco, Bergamo | 180 |
| Calandrini Susanna, S. Mauro Pascoli | 180 |
| Casolaro Claudio, Napoli | 180 |
| Caviglia Franco, Roma | 180 |
| Casalin Paola Sesto S. Giovanni | 180 |
| Comunian Paolo, Mantova | 180 |
| Cortassa Nanni, Torino | 180 |
| Greco Antonio, Cirò Marina | 180 |
| Landomi Loretta, Borgomanero | 180 |
| Maccioni Giovanni, Vigevano | 180 |
| Montanari Massimo, Padova | 180 |
| Nappa Rosaria, Montesanto | 180 |
| Nespoli Mariangela, Macherio | 180 |
| Noli Maurizio, Livorno | 180 |
| Pallegrinetti Simonetta, Lucca | 180 |
| Robotti Giorgio, Genova | 180 |
| Rossi Sandro, Roma | 180 |
| Ruffaldi Vittorio, Castell'Azzurra | 180 |
| Russo Fulvio, Forlì | 180 |
| Terilli Giancarlo, Colleferro | 180 |
| Boffa Cosimo, Saronno | 171 |
| Capezzuoli Giuseppe, Milano | 171 |
| Cappelletti Marzio, Seveso | 171 |
| Garzia Roberto, Ravenna | 171 |
| Janowschi Massimo, Meina | 171 |
| Ostinelli Alberto, Forlì | 171 |
| Gaeta Saverio, Napoli | 171 |
| Obizzi Anita, Milano | 171 |
| Stefini Ettore, Lumezzane | 171 |
| Morvillo Emanuele, Cocquio | 171 |
| Prina Paolo, Milano | 168 |
| Cristofori Daniele, Ferrara | 88 |
| Pastore Alessandro, Ivrea | 49 |
| Albertini Giancarlo, Collegno | 48 |
| Ruzzier Alessandro, Genova | 48 |
| Zerbini Aldo, Milano | 48 |
| Galluzzi Massimo, Tortona | 46 |
| Garavaglia Pierfranco, Cuggiono | 46 |

**La classifica:**

1°) Nino Di Bella, Catania: vince un abbonamento annuale a Pergioco ed un Sector
2°) Nicola Manes, Genova: vince un Risiko
3°) Mauro Conti, Ravenna: vince un Paroliere
Angelo Neri di Forlì; Sergio Figliomeni di Terni; Giuseppe De Benedittis di Colleferro; Claudio Farinati di Rodano; Giuseppe Riccio di Piacenza; Stefania Vetrella di Roma; Galatola Edoardo di La Spezia, vincono ciascuno un Puzzle della Editrice Giochi.

# La gara di marzo



Il valore delle lettere:
Punti 1: A, C, E, I, O, R, S, T
Punti 2: L, M, N
Punti 3: P
Punti 4: B, D, F, G, U, V
Punti 8: H, Z
Punti 10: Q

Valore della lettera x 2 — Valore della parola x 2
Valore della lettera x 3 — Valore della parola x 3

E E E F N R R

Aut. Min.

# soluzioni

## del numero precedente

### Backgammon

Problema N. 1: La mossa corretta è 6/4x, 4/1x mangiando le due pedine avversarie nei points 4 e 1. x si trova nella situazione ottimale di infliggere un gammon all'avversario e deve pertanto cercare di chiudere tutti i points della propria casa prima che l'avversario riesca a costruire una casa, perchè in questo caso "o" vedrebbe aumentare sensibilmente le proprie chances di vincere la partita. Sarebbe pertanto scorretto muovere 6/4x, 20/17x.

Problema N. 2: La mossa corretta è 19/15. Non bisogna assolutamente mangiare il blot sul point n. 1. Muovendo correttamente, "o" è costretto a lasciare scoperto un blot se tira un uno e ben due blot se tira un due o un tre, e "x" mangiando a sua volta almeno un altro blot si aggiudicherebbe facilmente la partita.

Problema n. 3: Se "o" non rientra con la pedina mangiata e scopre le due pedine sul point 21, permettendo a "x" di catturarle è nettamente favorito in questa partita. X deve sperare che ciò avvenga, cercando di aumentare le probabilità che "o" entri nel minor numero di tiri possibili. La mossa corretta è 11/8, 2/1x; mi si potrebbe obiettare che se "o" tirasse un 6/2 mangiando ben due blots a x potrebbe addirittura vincere un gammon, ma vi ricordo che il backgammon è un gioco dove spesso bisogna prendere anche grandi rischi.

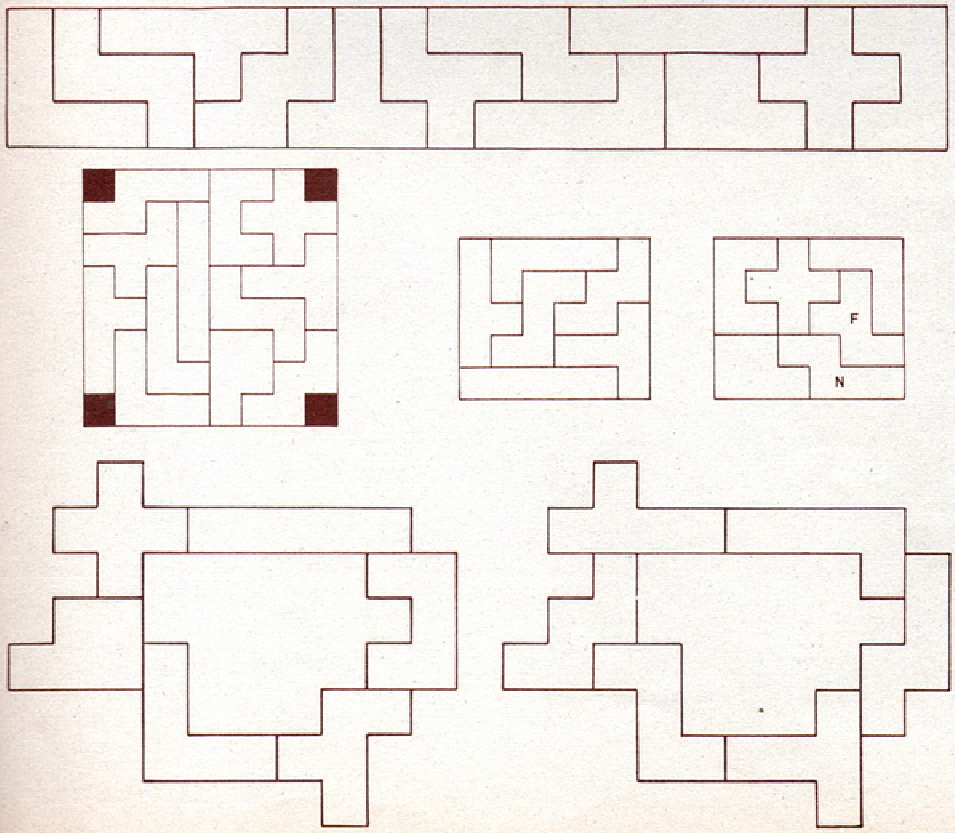
Problema n. 4: La mossa corretta è molto semplice: 19/12 perchè blocca all'avversario un eventuale doppio 6, lasciando un blot a distanza 11 (solo 6-5); anche la mossa 19/14, 13/11 mi sembra altrettanto buona, lasciando un blot a distanza 12 (solo 6-6): bloccando però il 6-5. Questa situazione è realmente capitata nella semi-finale del primo Torneo Internazionale alla quale ho partecipato (nel 1976 a Zurigo) tra due buoni giocatori. Il punteggio era di 20-20 in un incontro ai 21 punti. Fui sbalordito dalla mossa di x perchè la trovai troppo ardita in un momento cosí importante del Torneo: la mossa fu 13/6 lasciando un blot diretto. Ragionando mi convinsi che non era una mossa garibaldina, ma geniale. Infatti in questo caso il gammon non aveva alcuna importanza, e muovendo in questo modo "o" per vincere avrebbe dovuto tirare immediatamente un 6 (probabilità 11/36) mentre le probabilità di "x" per vincere erano di 25/36. Per la cronaca "o" non entrò, x chiuse la propria casa e vinse l'incontro.

Problema n. 5: In situazioni analoghe a questa, molti giocatori muovono sempre le pedine in casa e non muovono mai le pedine più lontane credendo di acquistare tempi e ritardando le probabilità diu dover smantellare qualche casa. La verità è proprio l'opposto di quello che credono questi giocatori.

La mossa corretta è 7/3, 6/5 che permette a "x" qualora non tiri subito un tre, di non muovere i sei. Se "x" avesse mosso 6/1 ora sarebbe costretto al tiro successivo a muovere i sei scoprendosi automaticamente.

Problema n. 6: La mossa corretta è 5/OFF, 5/3 perchè consente a x di vincere la partita al prossimo tiro, oltre che con i doppi 4, 5 e 6 anche con il doppio 3.

### Polimini




### Bridge

Questo il finale alle ultime otto carte.

| Ovest | | Est |
|---|---|---|
| | ♠ Q54<br>♡ 32<br>◇ —<br>♣ AR10 | |
| ♠ 1087<br>♡ KQ<br>◇ —<br>♣ J83 | N<br>O E<br>S | ♠ K93<br>♡ J<br>◇ —<br>♣ Q974 |
| | ♠ AJ2<br>♡ —<br>◇ 108<br>♣ 652 | |

Sud gioca atout.
Se ovest scarta fiori, Sud prosegue fiori per il Re, picche per il fante, fiori per l'Asso, cuori tagliata e fiori per la messa in presa. Se ovest scarta picche, Sud prosegue con una seconda atout per costringere ovest a scartare una seconda picche. Quindi fiori per il Re, Q di picche dal morto, K di est, Asso di Sud. Fiori al morto e picche per l'impasse al nove di est.

### Scarabeo

*Soluzione della Gara:*

1) Con la V di FAVILLA = CARNEVALE
Punteggio:
(1+1+1+2+1+4+1+2+1)×2 = 28
+ VANA = 16
+ NEL = 5
+ TA = 3
+ PILE = 10
+ SR = 4
+ ED = 5
Totale 61

2) Con la P di COPIATO = PATERNALE
Punteggio:
(3+1+1+1+1+2+1+2+1)×2 = 26
+ AV = 5
+ ORTI = 6
+ EN = 6
+ CORO = 8
Totale 51

3) Con la T di ASTA = PRENATALE
Punteggio:
3+1+1+2+(1×3)+1+1+2+(1×3) = 17
+ FIAT = 33
Totale 50

4) Con la I di RESIDUO e la T di AFFITTI = PERINATALE
Punteggio:
(3+1+1+1+2+1+1+1+2+1)×2 = 28
+ PRO = 5
+ EE = 2
+ EN = 6
+ NA = 3
+ AO = 2
+ LR = 3
+ EI = 3
Totale 52

*Problema fuori concorso*
Con la G di Gusto, la H di Schiodare, CI e N di Nemesi AGGHIACCIANTE

| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 6 | 4 | 1 | 7 | 7 | 5 | 9 | 4 | 6 | 7 | 5 | 9 | 2 | 3 | 3 | 4 | 9 |
| 6 | 3 | 5 | 3 | 5 | 4 | 6 | 8 | 5 | 6 | 4 | 1 | 3 | 1 | 2 | 7 | 2 | 5 |
| 2 | 8 | 9 | 8 | 2 | 6 | 3 | 8 | 2 | 5 | 3 | 6 | 7 | 2 | 3 | 5 | 7 | 6 |
| 4 | 6 | 5 | 2 | 3 | 4 | 7 | 4 | 1 | 3 | 1 | 8 | 8 | 2 | 4 | 3 | 2 | 2 |
| 7 | 3 | 7 | 4 | 7 | 3 | 9 | 5 | 6 | 4 | 2 | 5 | 6 | 6 | 8 | 3 | 9 | 3 |
| 1 | 5 | 6 | 1 | 7 | 9 | 8 | 5 | 8 | 9 | 6 | 4 | 7 | 1 | 8 | 5 | 2 | 8 |
| 8 | 8 | 5 | 4 | 7 | 3 | 1 | 4 | 1 | 2 | 5 | 3 | 4 | 6 | 3 | 1 | 3 | 9 |
| 8 | 7 | 9 | 3 | 9 | 2 | 4 | 5 | 9 | 7 | 1 | 3 | 2 | 5 | 4 | 2 | 6 | 7 |
| 3 | 2 | 6 | 5 | 2 | 8 | 3 | 6 | 3 | 4 | 6 | 1 | 8 | 9 | 3 | 7 | 5 | 6 |
| 5 | 4 | 7 | 6 | 9 | 4 | 5 | 7 | 8 | 5 | 3 | 7 | 3 | 4 | 2 | 1 | 7 | 5 |
| 6 | 4 | 5 | 7 | 8 | 9 | 8 | 6 | 2 | 1 | 2 | 8 | 9 | 5 | 7 | 5 | 3 | 1 |
| 6 | 1 | 5 | 8 | 6 | 1 | 8 | 9 | 4 | 6 | 7 | 9 | 5 | 3 | 6 | 5 | 4 | 2 |
| 9 | 9 | 8 | 1 | 9 | 3 | 6 | 5 | 3 | 6 | 1 | 4 | 2 | 2 | 6 | 3 | 9 | =2 |

## Labirinto numerico

1+6=7 (7+1=8:2=4)
4+8=12
12–5=7 (7+1=8:2=4)
4+9=13
13+2=15=0
0+4=4
4+6=10
10×8=80
80–7=73
73×2=146
146–7=139
139+5=144
144:1=144
144×8=1152
1152 × 1 = 1152
1152×1=1152
1152:6=192
192×8=1536
1536×4=6144
6144×8=49152
49152:4=12288
12288–4=12284
12284+1=12285=0
0+9=9
9×7=63
63×5=315=0
0+6=6
6:2=3
3+1=4
4×6=24
24–7=17 (17+1=18:2=9)
9–1=8
8×2=16
16–3=13
13–4=9
9:3=3
3+9=12
12–5=7 (7+1=8:2=4)
4×3=12
12+4=16
16–3=13
13×4=52
52–7=45=0
0+5=5
5+3=8
8:4=2

## Master Mind

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| new | AA | V | G | V | |
| super | A | N | M | AA | G |

## Parole

*Puzzle d'Autore: le opere e gli autori*

1) CALVINO, Il barone rampante. 2) GADDA, Quer pasticciaccio brutto de via Merulana. 3) LAWRENCE, L'amante di Lady Chatterley. 4) BASSANI, Il giardino dei Finzi-Contini. 5) TOMASI di LAMPEDUSA, Il Gattopardo. 6) MANGANELLI, Sconclusione. 7) TOLSTOI, Anna Karenina. 8) KAFKA, Descrizione di una battaglia. 9) GARCIA MARQUEZ, La mala ora. 10) CASSOLA, La ragazza di Bube. 11) PRATOLINI, Cronache di poveri amanti. 12) VOLPONI. Il pianeta irritabile. 13) MORSELLI, Divertimento 1889. 14) DIDEROT, Il nipote di Rameau. 15) MUSIL, L'uomo senza qualità. 16) BRONTË, Jane Eyre. 17) SAVINIO, Il signor Dido. 18) ISHERWOOD, Addio a Berlino. 19) BABEL, Racconti proibiti. 20) HEMINGWAY, Per chi suona la campana. 21) JOYCE, Ulisse. 22) SOLDATI, La sposa americana. 23) BORGES, Finzioni. 24) PASINETTI, Il Centro. 25) CASTELLANETA. Incantesimi. 26) DE MUSSET, Confessione di un figlio del secolo. 27) AGNELLI, Vestivamo alla marinara. 28) MORAVIA, Io e lui. 29) SILONE, Una manciata di more. 30) ROTH, La marcia di Radetzky. 31) TESTORI, La Gilda del Mac Mahon. 32) FITZGERALD, Il grande Gatsby. 33) JAMES, Ritratto di Signora. 34) AMENDOLA, Una scelta di vita. 35) CANETTI, La lingua salvata. 36) SGORLON, Il trono di legno. 37) DOSSI, Amori. 38) NAPOLEONE BONAPARTE, Clisson ed Eugénie. 39) DU MAURIER, La prima moglie. 40) WOOLF, La casa degli spiriti. 41) N. GINZBURG, Caro Michele. 42) FOURNIER, Il grande amico Meaulnes. 43) SHIEL, La nube purpurea. 44) SARTRE, La nausea. 45) DESCARTES, Discorso del metodo. 46) STERNE, Tristram Shandy. 47) GRASS, Anestesia locale.

## Go

A causa di un errore nel montaggio, nelle soluzioni del Go apparse sul numero di febbraio sono stati invertiti gli schemi. Lo schema A, quindi, è in realtà il B, e viceversa.

## Carte

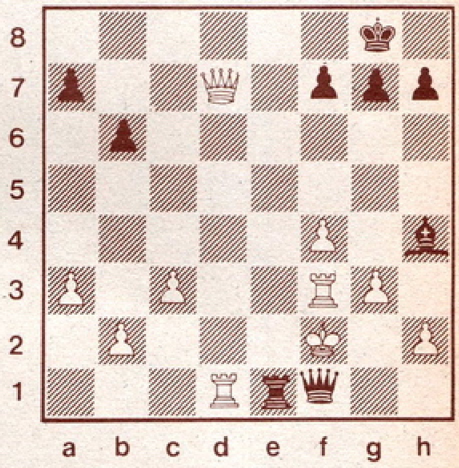
Il castello di carte raffigurato nella copertina dello scorso numero era composto da 52 carte.
Gli autori delle carte riprodotte a pagina 54 erano: Altan (due di picche); Jacovitti (sette di picche); Quino (nove di fiori); Manfrin (cinque di quadri); Magnus (due di quadri); Rebuffi (asse di quadri); Crepax (Q di fiori); Fernanda Core (dieci di cuori); Victor Togliani (Q di quadri); Giampiero Casertano (J di quadri); Elfo (cinque di picche); Terenghi (tre di cuori); Modillo (asso di fiori); Calligaro (sei di cuori).

# di questo numero

## Scacchi

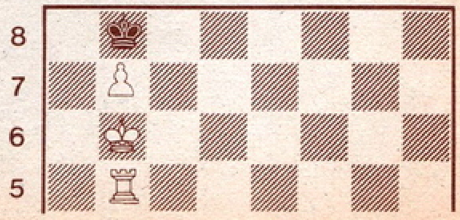
1) 1...Te1+!; 2. A:e1 (2. T:e1, D:d7 e vince), T:e1+; 3. Rf2, Ah4+!; 4. g3, Df1 matto.

Diagramma 15



2) 1...Tc1+; 2. Rb6, Tc7!; 3. a6 (3. Ra6, Tc6+; 4. Tb6, T:b6+; 5. a:b6 stallo); T:b7+; 4. a:b7 stallo.

Diagramma 16



## Abbonamento con libro omaggio

Dodici numeri ventisettemila lire e la possibilità di sciegliere tra sei interessanti libri di giochi:

— Clidiere
**"Il manuale dei giochi"**
Garzanti

— Ferrari
**"Il libro dei rebus"**
Mondadori

— Masini
**"Le guerre di carta"**
Ed. Guida

— De Filippi
**"Solitari con le carte"**
Mursia

— Ault
**"Il libro del Master Mind"**
Mursia

— Maxime Brady
**"Il libro del Monopoli"**
Mursia



## L'abbonamento a Pergioco è anche un regalo

Pergioco ti offre la possibilità di fare un abbonamento-dono comunicandolo alle persone interessate tramite una cartolina che verrà inviata non appena ricevuto la tua richiesta. L'abbonamento-dono costa venticinquemila lire. Abbinandolo al tuo puoi inoltre usufruire senza nessun aggravio di spesa dell'offerta del libro omaggio.

## Abbonamento a prezzo scontato

Venticinquemila lire per dodici numeri, due cioè sono gratuiti.

# ABBONAT'YOU

### ABBONAMENTO DONO

Desidero sottoscrivere un abbonamento a Pergioco per le persone sottoindicate, che vi prego informare del mio dono.

**L'abbonamento è destinato a**

Nome e cognome . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .
Via . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .
c.a.p. . . . . . . . Città . . . . . . . . . . . (Pv.) . . . . .

Nome e cognome . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .
Via . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .
c.a.p. . . . . . . . Città . . . . . . . . . . (Pv.) . . . . .

**L'abbonamento è offerto da**

Nome e cognome . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .
Via . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .
c.a.p. . . . . . . . . Città . . . . . . . . . . (Pv.) . . . . .

Desidero sottoscrivere un abbonamento che decorra dal mese di. . . . . . . . . . . . . . . . .

☐ Allego importo o assegno bancario
☐ Invio vaglia postale
☐ Versamento in C.C.P. 14463202

Abbonamento dono a Pergioco
12 numeri L. 25.000 per abbonamento

### ABBONAMENTO DONO ABBINATO AD ABBONAMENTO ORDINARIO

Desidero sottoscrivere un abbonamento personale ed un abbonamento dono a Pergioco per la persona sottoindicata che vi prego informare del mio dono

**L'abbonamento è destinato a**

Nome e cognome . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .
Via . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .
c.a.p. . . . . . . . Città . . . . . . . . . (Pv.) . . . . . .

**L'abbonamento è offerto da**

Nome e cognome . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .
Via . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .
c.a.p. . . . . . Città . . . . . . . . . . (Pv.) . . . . . .

il libro da me scelto è il seguente . . . . . . . . . .
. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

☐ Allego importo o assegno bancario
☐ Invio vaglia postale
☐ Versamento in C.C.P. 14463202

Abbonamento dono più abbonamento con omaggio a Pergioco
12 numeri L. 50.000

### ABBONAMENTO ORDINARIO

Desidero sottoscrivere un abbonamento a Pergioco con decorrenza dal mese di . . . . . . . . . .
. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

☐ Allego importo o assegno bancario
☐ Invio vaglia postale
☐ Versamento in C.C.P. 14463202

Abbonamento ordinario a Pergioco
12 numeri L. 25.000

### ABBONAMENTO CON OMAGGIO

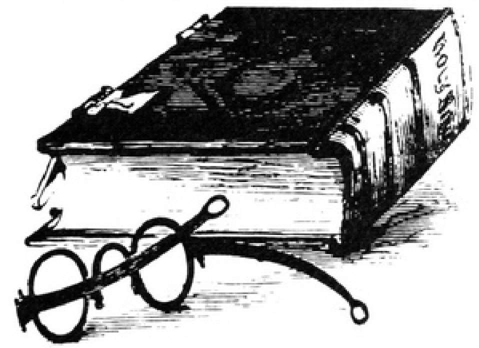
Desidero sottoscrivere un abbonamento a Pergioco con decorrenza dal mese di . . . . . . . . . .
. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

il libro da me scelto è il seguente . . . . . . . . . .
. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

☐ Allego importo o assegno bancario
☐ Invio vaglia postale
☐ Versamento in C.C.P. 14463202

Abbonamento con omaggio a Pergioco
12 numeri L. 27.000

# LETTURE



## Passatempi Matematici




Sam Loyd, il più grande enigmista d'America; Henry Dudeney, il più grande enigmista inglese. Questi due geni hanno inventato, raccolto, scoperto, tramandato la grande maggioranza dei giochi enigmistici, intesi nel più ampio significato del termine, conosciuti sino ad oggi.
Eppure, nonostante la loro larga fama nei paesi di lingua inglese, e nonostante che le loro invenzioni siano state sfruttate e divulgate ampiamente anche in Italia, per quasi cento anni il loro nome non è stato reso noto al grosso pubblico.
L'editore Sansoni, sull'onda della popolarità raggiunta dai famosi "Enigmi e giochi matematici" di Martin Gardner, colma ora in parte questa grave lacuna editoriale pubblicando in due volumi una parte dei passatempi matematici di Sam Loyd.
Loyd cessò di frequentare le scuole dopo che ebbe imparato a giocare a scacchi, e per dieci anni non si occupò d'altro che di scacchi, guadagnandosi da vivere con la redazione di rubriche specializzate.
Successivamente, e per tutta la durata della sua vita, inventò migliaia di giochi, alcuni dei quali, brevettati, ebbero enorme successo di vendita. In Italia, intorno agli anni '50, ebbe un momento di celebrità il "gioco del 15", di cui si trovano ancor oggi un po' dappertutto riproduzioni in plastica. Ebbene: il gioco del 15 fu inventato da Sam Loyd prima del 1870!
La maggior parte dei giochi di Loyd fu raccolta dal figlio in una voluminosa "Cyclopedia of Puzzles".
"Passatempi matematici", vol. 1 e 2, è una selezione di questi giochi illustrata con gli stessi disegni dell'epoca e presentata con gli stessi aneddoti con cui Loyd arricchiva i suoi enigmi. Riveduta e corretta dal più famoso esperto vivente, Martin Gardner, viene finalmente resa accessibile al pubblico italiano. Ma non è troppo tardi: basta sfogliare i due volumi per rendersi conto della freschezza e dell'ingegnosità di questi giochi, che ancora oggi vengono allegramente scopiazzati, a riprova della loro attualità.

**Sam Loyd**
**Passatempi Matematici**
**Sansoni Enciclopedie Pratiche**
**1980**
**Vol. 1 - pag. 169 - L. 3500**
**Vol. 2 - pag. 175 - L. 3500**

## I giochi dei bambini




L'ultima fatica di Giampaolo Dossena, annunciata e attesa da oltre un anno, è la traduzione di un classico: "I giochi dei bambini", dell'americano Arnold Arnold.

Dice il sottotitolo: "Oltre 200 giochi da farsi in casa e all'aperto, adatti ai bambini in età prescolare ed elementare. Un libro ideale per genitori e insegnanti". Ed è vero: nel manuale vengono illustrati, in maniera chiara ed efficace, 212 giochi, di tutti i tipi (con palla, con biglie, con bottoni, di salti, di corsa, per festicciole, eccetera) adatti sia per piccoli gruppi che per intere scolaresche. Minimo comune denominatore: che i giochi abbiano regole. Su questo particolare insiste Arnold e (soprattutto) Dossena, nell'agguerrita nota finale.

Quel che il sottotitolo tace è che il libro è adatto, anzi consigliabile, anche agli adulti. Intendiamoci: agli adulti-giocatori, oltre che agli adulti-educatori.

Nella sezione "giochi strategici" infatti, gli adulti troveranno ben 48 giochi, di cui molti praticamente sconosciuti come il derrah, il salto della rana, i guerrieri, eccetera. In più, vera chicca per gli appassionati, questo libro "per bambini" è il più ricco di varianti del backgammon che ci sia mai capitato di sfogliare: undici giochi in tutto, dall'alea degli antichi romani all'emperador. Scusate se è poco!

**Arnold Arnold**
**I giochi dei Bambini**
**a cura di Giampaolo Dossena**
**Oscar Mondadori, 1980**
**pp. 320 - lire 4000.**

## Imparo gli scacchi




Imparare a giocare a scacchi è certamente difficoltoso, ma forse è ancora più arduo insegnare a giocare a scacchi. Specie dalle pagine di un libro
Non per nulla la letteratura scacchistica (in lingua italiana) si divide in due grandi settori: i libri complicatissimi per iniziati (con linguaggio da setta segreta) e i libri inutili.
"Imparo gli scacchi" di Adolivio Capece è uno dei (purtroppo) pochissimi libri che cerca di "sghettizzare" gli scacchi e gli scacchisti rendendo abbordabile ai più l'antichissimo e nobilissimo gioc
E, almeno in parte, ci riesce.
Il volume, la cui prima edizione è stata pubblicata nel 1976 negli Oscar Mondadori e che è stato stampato (a comprova del suo decoro) nell'agosto dell'anno scorso, si compone di 269 pagine e comprende (un po' presuntuosamente) tutto quello che avreste voluto sapere sugli scacchi (e che nessuno si è mai degnato prima di dirvi). In particolare, vengono trattati con discreta cura i finali e può risultare di grande interesse per il principiante la sezione che tratta dell'analisi della posizione e del vantaggio posizionale.
Le aperture e le combinazioni vengono trattate più sbrigativamente (fatto comprensibile specialmente per le prime che altrimenti richiederebbero un'intera biblioteca).
Se il prezzo (2.500 lire) non sconvolge il vostro bilancio, il libro è consigliabile.
**Adolivio Capece**
**Imparo gli scacchi**
**Oscar Mondadori, 1980**
**p.p. 269 L. 2500**






*Capiterà, a molti appassionati di giochi di simulazione e ancor più a chi, non contento delle "guerre di carta", vorrà avventurarsi lungo l'aspro sentiero dei wargames tridimensionali, con tanto di plastici e soldatini, di venir preso per fissato o, peggio ancora, per guarrafondaio da amici e conoscenti.*
*Per fissato, perchè desta sempre stupore un adulto che si diverte a trafficare con i modellini (anche se i "grandi" poi, spesso, combinano cose molto peggiori). Per guerrafondaio, perchè è questo uno dei più frequenti epiteti che vengono indirizzati a chi studia e gioca le battaglie.*
*Sarà di qualche consolazione, forse, agli appassionati, leggere il brano di "Letteratura e gioco" di questo mese, tratto dal "Life and opinions of Tristram Shandy, Gentleman" ("Vita e opinioni di Tristram Shandy, gentiluomo") di Lawrence Sterne, un capolavoro del romanzo (o dell'anti-romanzo?) inglese del Settecento, che ha ispirato gran parte della moderna letteratura "sperimentale" fino a James Joyce.*
*Il protagonista del brano è conosciuto dai lettori, crediamo, già dalle antologie scolastiche: è il mitissimo zio Tobia, che in un famoso brano salva la vita a una mosca (ah, i guerrafondai!). Bene, lo zio Tobia ha un hobby o, come lo chiama Sterne, un "dadà": quello di studiare le mappe militari e dicostruire spalti e fortificazioni in miniatura, aiutato dal fedele domestico. È una conseguenza del suo ferimento a Namur, nella guerra delle Fiandre. Forse, gli appassionati di simulazione non saranno dispiaciuti di riconoscersi in questo umanissimo, amabile personaggio.*
*La traduzione è quella classica di Antonio Meo, pubblicata da Einaudi. Nei prossimi numeri ne proporremo altri brani.*

# Le mappe dello zio Tobia

Ho incominciato un altro libro di proposito, per potermi diffondere quanto occorre sulla natura delle perplessità in cui mio zio Tobia veniva messo dalle domande dei suoi visitatori, durante i frequenti discorsi sull'assedio di Namur, dove egli era stato ferito.
Devo rammentare al lettore che abbia già letto la storia delle guerre di Re Guglielmo — e chi non l'avesse letto lo apprenda qui — che uno dei più memorabili fatti d'arme di quell'assedio fu l'attacco sferrato dagli inglesi e olandesi sulla punta della controscarpa avanzata presso la porta di San Nicola, che proteggeva la grande chiusa o cataratta, dove gl'inglesi furono esposti al fuoco di fuciliera della contragguardia e mezzo bastione di St. Roch. L'esito di quella infocata mischia fu che gli olandesi s'insediarono sulla contragguardia, e gl'inglesi s'impadronirono del camminamento davanti alla porta di San Nicola, nonostante l'eroismo degli ufficiali francesi, i quali non esitarono a spingersi in primissima linea per contendere loro il passo sullo spalto con le sciabole in pugno.
Fu quello il principale attacco del quale mio zio fu testimone oculare — l'esercito degli assedianti essendo diviso dalla confluenza dei fiumi Mosa e Sambre, quelli che combattevano da una parte non potevano vedere molto di ciò che accadeva dall'altra — e in particolare su quello egli era più eloquente e più diffuso. Le sue perplessità originavano dagli insormontabili ostacoli che incontrava, narrando l'episodio, nel chiarire ai suoi ascoltatori le esatte differenze e distinzioni tra scarpa e controscarpa, spalto e camminamento, mezzaluna e rivellino, senza di che non avrebbe potuto far capire pienamente dove egli fosse e che cosa vi facesse.
Nell'usare questi termini cadono in confusione persino gli scrittori, quindi non vi stupirete se, nello sforzo di spiegarli e di correggere molte idee sbagliate, mio zio Tobia finiva con l'imbrogliare il suo uditorio e non di rado anche se stesso.
A dir il vero, se le persone che mio padre conduceva di sopra non erano abbastanza perspicaci, o mio zio non si trovava in uno dei suoi momenti di lucidità esplicativa, aveva un bel da fare, ma gli riusciva difficile mantenere il suo discorso libero da oscurità.

Quel che gli rendeva più complicata la narrazione, era il fatto che il terreno sul quale si svolse l'attacco alla controscarpa, che si estendeva davanti alla porta di San Nicola dalla sponda della Mosa su su fino alla grande chiusa, era rotto da un'infinità di dighe, fossati, fossatelli e chiuse, che s'intersecavano in ogni senso. Inchiodato in quell'intrico, il povero zio Tobia restava tanto smarrito che spesso non riusciva nè ad avanzare nè a retrocedere, non sapendo da che parte scappare per trarsi in salvo, sicchè doveva sospendere l'azione solo per tal motivo.

L'imbarazzo di questi attacchi falliti dava a mio zio Tobia un turbamento assai maggiore di quanto non sareste disposti a credere. E siccome mio padre, bontà sua, conduceva sempre nuovi amici, e questi facevano sempre nuove domande, lo zio Tobia si trovava ad avere un compito ben arduo.
Senza dubbio aveva una gran padronanza di sè e sapeva salvare la situazione, credo, come qualsiasi altro. Pure, quando non trovava il modo di ritirarsi dal rivellino senza andare a sbattere conro la mezzaluna, o uscire dal camminamento senza precipitare per la controscarpa, nè scavalcare la diga senza arrischiare di scivolare nel fossato, chiunque può immaginare come zio Tobia dovesse innervosirsi e fremere dentro di sè.

Chi non abbia letto Ippocrate, riterrà di nessuna conseguenza e non darà importanza alle piccole irritazioni di ogni ora. Però chi lo ha letto, o ha letto il Dott. Mackenzie, e ha ben considerato gli effetti che le passioni e i turbamenti dell'animo hanno sulla digestione — e perchè non sullo smaltimento di una ferita come di un pranzo? — può facilmente comprendere quanto la ferita dello zio Tobia si esacerbasse e



inciprignisse solo per quella causa.
Lo zio Tobia non avrebbe saputo raziocinare su di ciò, ma non gli bastava sentire che avveniva così. E, dopo aver sofferto fisicamente e moralmente per tre mesi di seguito, era risoluto ad uscirne in un modo o nell'altro.
Una mattina, mentre giaceva supino nel letto, giacchè il dolore e la natura della ferita nell'inguine non gli permettevano di stare in altra posizione, ebbe l'idea che, se avesse potuto trovare da comprare qualosa come una grande mappa delle fortificazioni della città e della cittadella di Namur e dintorni, e farla incollare su di un'asse, sarebbe stato un sollievo. Sottolineo il suo desiderio di avere una mappa che comprendesse anche i dintorni per questa ragione. Mio zio Tobia si era buscata la ferita in una delle traverse, a circa trenta tese dall'angolo rientrante della trincea, di fronte al saliente del mezzo





bastione di St. Roch. Se avesse avuto una mappa grande quanto la desiderava, egli fidava di poter segnare con uno spillo quel preciso punto di terreno su cui si trovava quando il pietrone lo colpì.
Tutto andò secondo i suoi desideri, e fu una fortuna, perchè mio zio Tobia non solo si liberò dal bisogno di dare un mondo di spiegazioni, ma ebbe così modo, alla fine, di procurarsi il suo dadà.

Quando mio zio Tobia ebbe la mappa di Namur che aveva sognato, immediatamente prese a studiarla con la massima diligenza. E siccome nient'altro gl'importava più che la sua guarigione, e questa, come avete letto, risentiva delle passioni e turbamenti dell'animo, era suo interesse porre tutto l'impegno possibile per rendersi tanto padrone



dell'argomento da poterne parlare senza emozione.
Con una settimana di assidua e faticosa applicazione, la quale, sia detto fra parentesi, non fece punto bene alla ferita nell'inguine, mio zio Tobia, con l'aiuto di alcune note in calce alla mappa ed anche del trattato del Gobesius *Architettura e Pirobalistica Militare*, tradotto dal fiammingo, si mise in grado di tenere il suo discorso con sufficiente perspicuità. Dopo meno di due mesi era addirittura



eloquente e poteva non solo portarsi all'attacco della controscarpa in perfetto ordine, ma, avendo ormai fatto nell'arte della guerra più progressi di quanti ne occorrevano al suo scopo, lo zio Tobia poteva attraversare la Mosa e la Sambre, fare diversioni sino all'Abbazia di Salsines, ecc. Poteva, insomma, dare ai suoi visitatori una relazione esatta



di tutte queste operazioni, oltre che dell'attacco alla porta di San Nicola, dove aveva avuto l'onore di restare ferito.
Ma il desiderio di conoscenza, come la sete di ricchezza, è inestinguibile e cresce col sapere. Più mio zio Tobia studiava la sua mappa, più diletto vi trovava: secondo lo stesso processo di assimilazione elettrica, di cui vi ho già parlato, col quale, attraverso la continua frizione e contatto, credo fin le anime dei cultori appassionati alla lunga hanno la felicità di saturarsi del fluido del loro dadà, restando — come dire? — *pitturificati, farfallificati, violinificati.*
Più mio zio Tobia beveva a questa dolce fonte di sapere, più acuti divenivano l'ardore e l'assillo della sua sete; e quando non era ancora interamente trascorso il primo anno della sua relegazione, non v'era quasi piazzaforte in Italia o in Francia di cui egli non si fosse già procurata la



pianta in un modo o nell'altro. Man mano che le riceveva, le esaminava e riesaminava, studiando e confrontando attentamente su di esse la storia degli assedi, delle demolizioni, dei miglioramenti successivamente apportati nella ricostruzione delle opere fortificate; e tutte queste cose egli leggeva con tale applicazione e diletto da dimenticare la sua ferita, il suo isolamento, il pranzo, fin se stesso.
Nel secondo anno mio zio Tobia acquistò il Rameli e il Cattaneo, tradotti dall'italiano; e ancora lo Stevinus, il Moralis, il Cavalier de Ville, il Lorini, il Cochorn, lo Sheeter e il Conte di Pagan, il Maresciallo Vauban, Monsieur Blondel e quasi tanti altri trattati di architettura militare quanti ne aveva Don Chisciotte sulla cavalleria quando il curato e il barbiere irruppero nella sua biblioteca.

Verso il principio del terzo anno, nell'agosto del '99, mio zio Tobia stimò necessario apprendere qualche nozione sui proiettili. Giudicando che il miglior partito fosse quello di attingere direttamente alla sorgente prima, egli cominciò con N. Tartaglia, il quale, a quanto sembra, fu il primo a scoprire l'errore della teoria secondo la quale i misfatti di una cannonata fossero da attribuirsi alla traiettoria rettilinea. N. Tartaglia provò a mio zio che questa era una cosa impossibile.
Illimitata è la ricerca della verità.

Non appena mio zio Tobia si rese perfettamente conto di quale era la via che una palla di cannone *non* prendeva, fu inavvertitamente trasportato a saperne di più, e in cuor suo decise di indagare finchè non fosse giunto a scoprire quale era la via che la palla prendeva. Perciò dovette riprendere il vecchio Maltus, che studiò con tutto zelo. Poi passò a Galileo e al Torricelli, nei quali trovò, seguendo certe regole geometriche fissate con rigorosa precisione, che la via del proiettile era una Parabola oppure Iperbole, e che il parametro, o *latus rectum*, della sezione conica di detto percorso stava alla quantità ed ampiezza, come l'intera linea al seno del doppio angolo d'incidenza formato dalla culatta su di un piano orizzontale; e che il semiparametro...

Fermati, caro zio Tobia, fermati! Non inoltrarti più nemmeno d'un passo su questo sperduto e spinoso cammino. Aspro è l'andare, intricati i meandri del labirinto, intricate le insidie in cui l'inseguimento di questo fantasma ammaliatore chiamato Conoscenza ti farà cadere. Fuggi, zio mio, fuggi: fuggine lontano come dal demonio. È conveniente, brav'uomo, che tu, con la tua ferita nell'inguine, passi delle lunghe notti sui libri? Ahimè! Le veglie febbrili ti cuoceranno il sangue, aggraveranno i sintomi dei tuoi mali, ti arresteranno la traspirazione, logoreranno le tue energie morali e fisiche, essiccheranno i tuoi umori vitali, ti daranno la stipsi, rovineranno la tua salute e affretteranno tutte le infermità della vecchiaia. Povero zio mio! Zio Tobia!

# GIOCOSALONE

*Tutte le novità della rassegna milanese*

Sul Salone del Giocattolo di Milano è calato il sipario, e così pure su Norimberga e Parigi. Fine dei misteri, allora? Parrebbe proprio di sì. Se si eccettuano le rare novità che vengono prodotte da noi nel corso dell'anno (o "scoperte" all'estero e importate), il panorama dei giochi 1981 dovrebbe essere completo. Qualche mese ancora per l'approntamento di istruzioni e confezioni (in molti casi, al Salone si sono potuti vedere soltanto prototipi), e poi i nuovi giochi saranno nei negozi.
È stata una buona annata? Non malvagia, rispondiamo, ma neppure eccezionale. Se dovessimo giudicare con il criterio con cui si valutano i vini, non la paragoneremmo certo al 1964. Diciamo, semplicemente, che è stata un'annata di assestamento, dove il gioco "per adulti" è esploso trovando talvolta impreparate le aziende. Qualche settore (quello dei giochi elettronici è il più cospicuo), di novità ne ha presentate a iosa, ma in molti altri casi il numero è stato molto più modesto.
Su *Pergioco* di febbraio abbiamo presentato una prima cernita, sulla base delle notizie che eravamo riusciti a "rubare" per voi. Stavolta, aggiorniamo il panorama. Non ci sono, è ovvio, *tutti* i giochi nuovi. Di alcuni abbiamo evitato di parlare poichè abbiamo visto soltanto le scatole o, comunque, non ce ne siamo fatti un'idea chiara.
Di tutti, comunque, si parlerà nel corso dell'anno, analizzandoli nei dettagli con l'aiuto dei lettori (cosa che, già in questo numero, si è iniziato a fare per "Red Seven" e "Gin computer"). Per adesso diamo una rapida occhiata a...

## AZIONE

Non potevano mancare, da questa veloce panoramica, i giochi d'azione, che sono il vero e proprio trait d'union tra gioco infantile e gioco adulto.
Divertenti quasi tutte le novità.
Editrice Giochi presenta "Shut out", un gioco in cui ci si deve sbarazzare di carte che vanno risposte dentro un contenitore protetto da due mani che si aprono e chiudono a tempo.
"Rotoflip" è la novità (graziosa) della MB. Un aggeggio al centro di un tabellone circolare "spara" delle sagome che andranno utilizzate incastrandole nella propria porzione di tabellone oppure ributtandole dentro la macchina.
Di Ricordi Giochi, infine, è "Twizzle", una fusione tra labirinto e gioco dei birilli.



## AMBIENTE

Annata magra, per esempio, per i giochi d'ambiente. Di quasi tutti abbiamo parlato a febbraio.
Corse automobilistiche e di cavalli sembrano i temi predominanti, con qualche puntata nell'economia (il geniale "Capital power" della I.T., un gioco che ricorda molto da vicino il sistema di scatole cinesi del defunto impero Sindona).
Sempre nell'economia, non mancano i giochi di impianto classico, quelli cioè, tanto per intenderci, sul tipo del vecchio e sempreverde "Monopoli".
Un esempio in questo senso pare essere "Megalopoli", della Ricordi Giochi, dotato di elaboratore elettronico. Sul gioco è impossibile dire al momento di più, perchè abbiamo visto soltanto la scatola. Ne riparleremo.
Di soggetto politico, invece, un gioco arrivato dal Belgio: si chiama "Il gioco delle elezioni europee" e lo distribuisce Fucili di Milano. Sembra buono, peccato che le elezioni europee siano passate da un pezzo e l'Europa sia, nonostante tutto, più un'espressione geografica che un'espressione politica.
Dall'Europa all'America con "Life" della MB. Sottotitolo: "Il gioco della vita", ma sarebbe più appropriato "La tipica famiglia americana". Negli States il gioco è popolarissimo e, pare, venduto come il pane. È un maxi-gioco di percorso in cui il dado è sostituito da una ruota con la freccina che si posa su un numero, ed è corredato dal solito denaro da gioco con cui si misurano i successi e gli insuccessi.




Quale è il soggetto? La vita appunto. Si parte con una macchina-segnalino, e si scelgono i vari percorsi opzionali, tentando a tutti i costi di "fare fortuna". Prima del matrimonio (tappa fondamentale) si può andare a scuola, oppure darsi agli affari: chissà se ci sono caselle che consentono di iniziare raccogliendo spilli o facendo lo strillone. Poi, una vita fatta di insuccessi e trionfi, di esborsi e guadagni. Figli, assicurazione sulla vita, nozze d'argento... sono solo alcune delle caselle. Ma sarà poi vero che la vita è questa?

## ORIGAMI

Inizia a fare timidamente capolino, nei Saloni, la carta per origami. Al Cart abbiamo visto la produzione de "Il papiro" di Firenze e de "La pergamena" di Potenza: bella carta marmorizzata, adattissima a certe creazioni che abbiamo già presentato ai nostri lettori.
Peccato che, nel caso de "Il papiro", ci sia il malvezzo di presentare classici dell'origami (il pavone, l'elefante, eccetera) come creazioni esclusive della ditta. Se lo sapessero in Giappone! Il materiale migliore, comunque, lo abbiamo visto al Salone, presso lo stand della "Giocarno": carta importata direttamente dal Giappone, di tutti i tipi, con un'estrema versatilità di impiego.

# CARTE

Novità anche nel campo delle intramontabili carte da gioco. Alcune soltanto di facciata (le nuove serie di mazzi di carte tradizionali messe in commercio dalle maggiori aziende del settore, in cui l'elemento nuovo è costituito dal dorso), altre invece veramente nuove e prestigiose.
Ci riferiamo soprattutto a un eccezionale personaggio incontrato al Cart, il Salone della Cartoleria: Vito Arienti, uno dei maggiori collezionisti di carte da gioco del mondo (nella sua casa di Lissone, in provincia di Milano, ha circa quindicimila mazzi di carte) nonchè proprietario delle raffinatissime edizioni del Solleone, che mettono in commercio carte d'autore o ristampe di vecchi mazzi in tirature limitate.
Sono carte da gioco curate con amore e con arte.



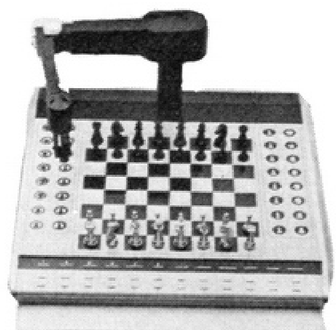
*Il Card Challenger.*

Quest'anno, le proposte di Arienti sono: il gioco del Cucco (da tempo introvabile) che risale al 1820-46, il Tarocchino Lombardo, stampato nel 1835 a Milano dal Gumppenberg, le Jeu de la Guerre del 1698 e i tarocchi del Mantegna deel 1465 circa. Su questi mazzi, e sullo straordinario personaggio che è Arienti, ritorneremo presto.

Intanto passiamo all'elettronica, dove i computer per giocare a carte sono tra le vere novità dell'anno. La Mattel presenta un "Gin computer" che, nelle pagine seguenti, abbiamo provato per voi.
La Selegiochi invece, con il marchio Fidelity Electronics (si tratta della ditta che produce i famosi Chess Challenger) si appresta a lanciare sul mercato (l'uscita è prevista per l'estate) "Card Challenger", un computer a cartucce intercambiabili per una serie numerosa di giochi. L'apparecchio è dotato di un lettore ottico di carte, di uno scomparto su cui disporre le carte di una mano (sino a 13), di un visore alfanumerico a 16 caratteri e di una tastiera. L'apparecchio base costa 250.000 lire, e le varie cartucce 75.000 lire ciascuna.
Il gioco base con cui il "Card Challenger" viene venduto è il Gin Rummy, l'equivalente americano del nostro ramino, che è possibile giocare nelle tre principali versioni (Hollywood, Oklahoma e Gin Only). Assieme al "Challenger" sono disponibili cartucce per giocare a Skat, Piquet, Cribbage e Cuori. Presto arriveranno anche le cartucce per Poker, Scopone, Pinnacolo, Tarocchi, Belote e Whist.

# SCACCHI

Sugli scacchi, sebbene siano un gioco popolarissimo, si scopre che c'è sempre qualcosa da dire, qualche nuova versione da segnalare. Anche i due saloni non hanno fatto eccezione.
Al Cart, la ditta E-Zero di Milano ha presentato una serie di scacchiere raffinate, in metallo, originali e pratiche allo stesso tempo.
Insolito e piacevole anche il "cubo" della Condor Toys di Cinisello Balsamo: una scacchiera ripiegabile, che si trasforma in un cubo. Ideata dall'architetto-cabarettista Mario Marenco (il "mister Remengo" dell'"Altra domenica", avete indovinato), questa scacchiera è esposta al Museum of Modern Art di New York.
Divertenti e molto originali anche gli stampi per realizzare i pezzi degli scacchi, in gesso o in piombo. Li propone la Interhobby di Firenze a prezzi varianti dalle 14 alle 40 mila lire, per gli stampi da gesso. I "Chess Sets" (questo il nome della collezione) sono 25, tutti di notevole bellezza. I nostri preferiti sono i pezzi elisabettiani, gli scacchi medievali, gli scacchi di Alice, gli scacchi di re Artù e gli



scacchi di Lewis.
Nel campo degli elettronici, le novità sono tre: oltre al già menzionato "Chess Computer" della Mattel, vanno menzionati il "Mini Sensor Chess Challeger" della Fidelity (distribuzione Selegiochi) e la serie della Novag.

Il "Mini Sensor" è la versione economica degli ormai noti C.C. Le mosse vengono impostate direttamente sulla scacchiera e la risposta del computer avviene per mezzo dell'accensione dei LED ai bordi della scacchiera. Si può giocare a vari livelli e cambiare livello nel corso della stessa partita e, infine, la capacità di gioco della macchina è migliorabile grazie al concetto modulare con cui è stata realizzata, che consentirà di inserire i nuovi programmi man mano che verranno messi in commercio.
Ultima nata, la Novag di Hong Kong, che ha messo a punto una serie di quattro macchine. Si va



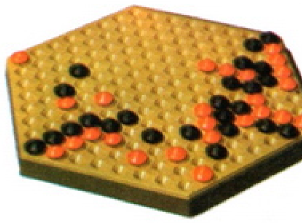
dall'economico ("Micro Chess", lire 110.000), al "Super Sensor IV" (230.000 lire), al computer con schermo a cristalli liquidi (il "Savant", in vendita a lire 530.000). La perla della collezione è però costituita dal "Novag Robot Adversary", un computer dal braccio meccanico che sposta i pezzi e rimuove quelli catturati. Unico neo il non lieve prezzo: 1.110.000 lire, più che abbordabile tuttavia rispetto a modelli simili.
La collezione è completata dallo stampante (Chess Printer, lire 130 mila) e dall'orologio di precisione ("Quartz Chess Clock", lire 95 mila).

*Nelle foto: gli scacchi elettronici Novag. Qui sopra: alcuni pezzi prodotti con i Chess Sets.*

# LETTERE

Le due vere, grandi novità dell'anno, nel settore giochi di parole, le abbiamo già presentate: sono "Red Seven" della Editrice Giochi (che abbiamo provato per voi su questo numero) e "Vocambolo" dell'Istituto del Gioco, di cui ci occuperemo tra breve.
Stavolta vogliamo presentarvi la novità negativa, l'"horror" dei giochi di parole: il "Duello di cruciverba" della olandese Jumbo, importato da Sticktoy.
Il gioco consiste in due griglie di 5×5 caselle, separate tra loro da un divisorio. I giocatori, a turno, posano le 25 lettere cercando di formare uno schema.
Di una banalità sconcertante, e, cosa ancor più sconcertante, viene definito "un gioco adulto di intelligenza". Se così fosse, le "parole crociate facilitate" della Settimana Enigmistica sarebbe un gioco degno di Einstein.

# TAVOLIERI

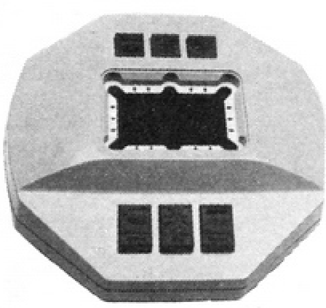


*Il piano di gioco di Havannah.*

Piuttosto avaro di novità il settore delle scacchiere, se si eccettuano "Havannah" della Ravensburger (una fusione riuscita tra elementi del go e del gioco dell'ex, o almeno così lo definisce la rivista inglese "Games & Puzzles" dell'inverno 1980) e "Ra" della I.T., presentato al Salone in una nuova versione ma già conosciuto ai nostri lettori.
L'attenzione andrà così concentrata, scartando anche "Knock Out" della MB (una versione verticale, faticosa e lievemente sfiziosa, del Reversi-Othello), sul go.
Due le novità in questo settore: Clementoni lancia un "Super-Go" in legno di buona fattura e una versione economica del gioco giapponese, destinata a chi inizia.
Condor Toys di Cinisello invece, dopo aver corretto il tavoliere a cui *Pergioco* aveva mosso delle critiche nel numero di dicembre, presenta un prezioso Go-ban a tavolino, con i due cassettini in cui riporre le pietre.

# ELETTRONICI

Il settore più ricco, quest'anno, era quello dei giochi elettronici. Non parliamo, ovviamente, dei vari football, basket, hockey, pattinaggio eccetera in versioni "mini", di cui circolavano almeno un centinaio di esemplari. Abbiamo rinunciato a occuparcene.
Ci riferiamo invece alle novità vere e proprie, quelle più insolite, più nuove, o almeno leggermente più fantasiose.
Due belle primizie le ha presentate la Editrice Giochi: "Bank Shot" e "Split Second". "Bank Shot" è un biliardo elettronico, con quattro possibilità di gioco.



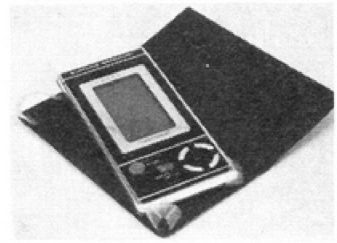
*Bank Shot.*

Attenzione, non un flipper o bigliardino elettronico che dir si voglia, ma un vero e proprio biliardo, con tanto di biglie, buche, sponde, carambole e tiri ad effetto. Provare per credere.
Gara contro il tempo, invece, nel caso di "Split second". Nove tipi di giochi di percorso, con ostacoli e difficoltà varie ordinate in livelli di abilità crescenti.

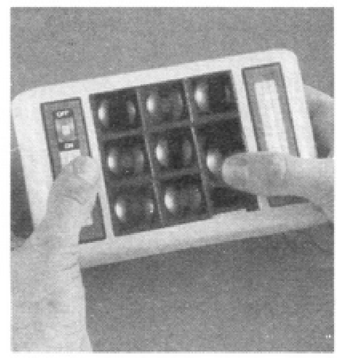



Ogni gioco, a sua volta, si compone di otto-nove percorsi che bisogna completare entro cento secondi. Divertente e facile da apprendere, procura qualche difficoltà a chi è impacciato nei movimenti.
Tascabilissimi, piatti come le mini calcolatrici i due giochi Tomy proposti da Tg Sebino: "Slimboy Shooting 6" (una ricca gamma di giochi di bersaglio) e "Slimline Speedway" (corse automobilistiche di varia difficoltà). La confezione è elegante e aiuta a "mimetizzare" i giochi. Adatti a persone serie che non vogliono far sapere che giocano: possono portare in tasca i due aggeggi e usarli facendo finta che si tratti di calcolatrici.

Mattel presenta, nella serie dei giochi tascabili, un buon backgammon a cristalli liquidi, che si affianca al "Gin" e agli scacchi.
Multiuso e con un'"idea in più" il calcolatore Mac Entex distribuito da Fantasyland. Tre le funzioni principali: suona (con effetto piano o effetto organo) e registra per il play-back, funge da calcolatrice e gioca. Inserendo le schede perforate è possibile disputate partite di "tic-tac-toe", slot machine e così via, per una gamma di circa dieci giochi. L'idea in più? Una serie di schede bianche con cui il giocatore che ha preso confidenza con la macchina può inventare nuovi giochi. A questa macchinetta prodigiosa è accluso un voluminosissimo libretto di istruzioni.
Molto ricca la gamma di novità MB Italy. In testa viene "Mr. Milton", un computer parlante che propone scioglilingua e commenta le risposte. Ci abbiamo giocato per qualche minuto, e le risposte erano: "Ridiculous!", "Absurd!" e "Not too bad!" Piuttosto imbarazzante. Giocando sul fatto che parla in inglese e che il prezzo non è dei più economici, l'azienda produttrice punta a una vendita di élite per gente facoltosa e/o desiderosa di "status symbol". Noi abbiamo qualche dubbio.
Fiocco azzurro nella linea Simon: dopo la versione "pocket" dello scorso anno, stavolta è il turno di "Supersimon", variante complicata del famoso gioco.
"Il puzzle elettronico", afferma perentoriamente il sottotitolo di "Matrix". Non male come gioco, solo che si tratta della versione elettronica del celeberrimo "gioco del 15" di Sam Loyd.
E infine, la lista MB si chiude con la novità a nostro avviso più interessante: "Plus one". È un grosso dado elettronico con cui creare percorsi reali (e in questo caso si segue il tabellone) o immaginari ( in questo caso i due giocatori ci giocano sul palmo della mano e se lo passano). Il meccanismo di gioco è semplice: ogni giocatore deve girare il "dadone" rispettando la sequenza proposta dall'avversario e aggiungere a



*Split Racing.*



*Matrix.*




*Mac Mini Computer.*



*I giochi televisivi Atari.*

sua volta una mossa. Nuovo e originale.
Dell'Othello elettronico avevamo accennato sul numero di febbraio. Bene, al Salone lo abbiamo sperimentato rapidamente nello stand Clementoni, giocando al terzo livello. All'inizio della partita, pensavamo che il computer fosse piuttosto cretino, poi ci siamo dovuti ricredere, quando il nostro redattore, che si picca di giocare discretamente, ha subito un rovescio miserevole: undici pedine contro le cinquantuno del computer. C'è da dire che la macchina non è avida di ribaltare e gioca con metodo. Senz'altro valida.
Per finire, i giochi da applicare al televisore. La collezione più cospicua e valida, mutuata dai giochi da bar, è quella Atari: un apparecchio base più venti giochi, di tutti i tipi. Di tipo sportivo (decathlon, corse, discipline varie) i giochi della Cabel, nelle due linee "Telegioca" e "Lem 2000".

## LOGICA

Tra i giochi di logica, ritorna in pista "Brain Trainer", acquistato da Mondadori Giochi. Per chi non lo conoscesse, diciamo che il gioco (che ricorda a prima vista Master Mind ma ne differisce profondamente quanto a contenuti) consiste nel passare nel minor numero di mosse possibile da un assetto di partenza a una disposizione finale dei piolini colorati indicata dalle schede poste sotto la plancia di gioco trasparente.
Una curiosa e piacevole versione del "Mancala" (o Awelé, o Wari, o Kalaha: comunque lo si chiami, si tratta del gioco africano con le buche e le palline di cui abbiamo presentato recentemente la versione malese) ci viene dalla Invicta. Si chiama "Equinox" ed è abbastanza diverso, nella confezione, dall'archetipo. Qui, il tavoliere è stato sostituito da una serie di ciotoline. Aspettiamo di leggere le istruzioni.
Nota negativa, invece, per i due giochi proposti da Sticktoy: "Touché" e "Point-blank". "Touché" si presenta tutt'altro che male: tavoliere elegante, belle pedine (delle piccole campane di vetro), ma il gioco è praticamente inesistente. Di che cosa si tratta? In sostanza, di un normale filetto, ma le pedine dei due avversari, bianche e rosse, sono magnetiche e si ribaltano casualmente. Niente strategia, quindi, ma solo fortuna.

Anche peggio "Point-blank", una sorta di gioco di percorso in cui bisogna sbarrare il passo all'avversario. Alla lunga risulta poco vario e monotono.




## CURIOSITÀ

Come in ogni Salone che si rispetti, c'erano anche le curiosità: giochi, oggetti o giocattoli su cui lo sguardo, è inevitabile, si sofferma.
Curiosa è, per esempio, una macchinetta destinata ai bambini ma che incuriosisce anche i grandi: si chiama "Supera", la produce Tg Sebino. Noi non ci siamo occupati, per scelta, del modellismo, settore quanto mai vasto e che necessiterebbe di attenzione particolare. Questa macchinetta però è diversa.
In plastica trasparente, dalle fulminee e brucianti partenze, funziona ad... aria. Si dà la carica immettendo aria per mezzo di una pompetta, e poi si lascia andare. Tre-quattrocento metri di rapidissima corsa sono assicurati, e si vede anche il minuscolo stantuffo che va su e giù.
La Novag invece, ditta di scacchi elettronici di cui parleremo nella sezione apposita, ha presentato un misuratore del battito cardiaco indispensabile, pare, a chi pratica jogging. Se suona la sirena vuol dire che l'infarto è imminente. Forse è meglio restare seduti e non affannarsi.




*Supera.*

## BOARDGAMES

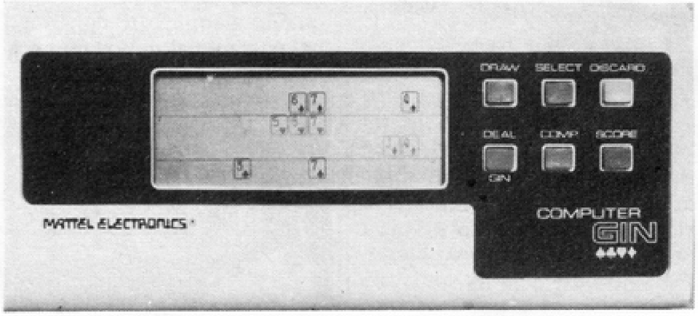
La rassegna si conclude con i wargames. Per gli aficionados della SPI segnaliamo che la Interhobby di Firenze metterà tra breve in distribuzione sei giochi con traduzione italiana.
Tre sono dedicati alla seconda guerra mondiale: "Battle for Germany" (il terzo Reich dal dicembre '44 al maggio '45), "Atlantic Wall" (l'invasione d'Europa del giugno '44) e "Highway to the Reich" (l'operazione Market-Garden del 17-26 settembre 1944).
I restanti tre annoverano un quadrigame, "Modern Battles" (con due battaglie vere, Golan e Chinese Farm, relative al conflitto israelo-egiziano, e due di fantasia, Wurzburg tra Urss e Usa, e Mukden tra Urss e Cina), più un gioco dedicato ai combattimenti corpo a corpo del XX secolo ("Patrol") e un fantapolitico ("Fulda Gap", la prima battaglia della prossima guerra mondiale).
Numerosi i titoli disponibili con istruzioni in inglese: segnaliamo tra tutti "A mighty fortress" (Riforma e Controriforma), "Murfreesboro" (guerra civile americana), "The great Redoubt" (battaglia di Borodino del 1812) e "The fast carriers" (guerra cielo-mare tra il 1942 e il '77).

## CHECK-UP

# COMPUTER GIN

Il gin-rummy, variante americana del nostro ramino, è uno dei gochi di carte più popolari negli Usa. Chi ha visto, di recente, "Due sotto un divano", non si sarà perso la scena in cui Glenda Jackson e Walter Matthau lo giocavano.
Da noi il gioco, seppure tra i più praticati, non raggiunge gli stessi livelli di popolarità, e ciò è dovuto soprattutto alla molteplicità delle varianti regionali che, di fatto, pongono un serio ostacolo alla sua codificazione ufficiale.
È quindi una novità abbastanza stuzzicante quella che ci arriva dall'America prodotta dalla Mattel (l'apparecchio, però, è *made in Hong Kong,* com'era da attendersi): "Gin computer", elettronico semitascabile con schermo a cristalli liquidi che consente di giocare, oltre che al "gin" (due livelli di difficoltà), a "go draw" (equivalente americano di un gioco di carte che esiste anche da noi, per quanto poco praticato: "Famiglie") e al micidiale "33".
Abbiamo provveduto a mettere alla prova la macchinetta. Se la cava discretamente, anche se non raggiunge livelli eccelsi. Meglio così, d'altronde: perdere sempre potrebbe suscitare nel giocatore, più che una sana concorrenzialità con il partner muto, un vero e proprio "istinto omicida", posto che sia possibile assassinare una macchina.

**Il funzionamento.**
Semplicissimo. Dopo avere inserito una pila (preferibilmente alcalina) a 9 volt, si può iniziare a impratichirsi dei sei tasti.
Si accende, e sullo schermo luminoso appare la scritta "Gin 2". Ci si può fermare lì, oppure selezionare un altro gioco, premendo il tasto "Select".
Per la nostra spiegazione ci fermiamo a "Gin 2".
Premiamo il tasto "Deal Gin". Sullo schermo compariranno le nostre dieci carte, più una che lampeggia: è lo scarto del computer. Se il giocatore decide di raccoglierla, preme il tasto "Select" finchè non lampeggia la carta che intende scartare, altrimenti schiaccia "Draw", pescando così una carta, e




conclude il suo giro scartando (tasto "Discard").
Nel corso della mano, le carte del computer non sono visibili: come si fa a capire, allora, che cosa sta combinando? Il computer fornisce due informazioni: dice "Thanks" o "No Thanks" a seconda che raccolga o meno lo scarto del giocatore e, quando decide di tenere la carta che ha pescato, sullo schermo si accende un asterisco rosso.
Quando il computer fa "Gin" (o "Go Draw", o "33"), sullo schermo appare la scritta unita a un asterisco rosso. Se invece è il giocatore a ritenere di aver chiuso, deve premere "Deal Gin": apparirà "Gin" se ha ragione, "No Gin" se si è sbagliato, e in tal caso il computer si aggiudicherà la mano.
Ci sono ancora due tasti. Con "Comp." sarà possibile vedere, alla fine di ogni mano, le carte del computer (prima, anche a voler fare i furbi, il tasto non risponde), e con "Score", infine, si terrà d'occhio il punteggio, che funziona così: una carta di quadri per ogni punto del computer, di picche per ogni punto del giocatore.

**Il gin.** È una versione abbastanza semplificata del gin-rummy. Assomiglia al nostro ramino e, per chi non sa cosa sia il ramino, aggiungeremo (sperando che nessuno gridi all'eresia) che è una sorta di "scala 40" con dieci carte invece di tredici, e in cui si va "a chiusura".
Il computer distribuisce, all'inizio della mano, dieci carte, più una che andrà scartata. Scopo del gioco è di riuscire a combinare le dieci carte in "scale" (ossia serie consecutive formate da tre o più carte dello stesso seme) e "gruppi" (cioè tre o più carte dello stesso valore numerico), riservandosi l'undicesima per lo scarto.
Poichè il "Gin" è il gioco principale, il *test* è stato particolarmente severo: cento partite a "Gin 1" e cento a "Gin 2" con giocatori di media abilità. I risultati sono stati i seguenti: primo livello, 53 partite per i testers, 46 per i computer, 1 pareggio; secondo livello, 55 vittorie per il computer e 45 per i giocatori.
Come si vede, uno scarto tra i due livelli esiste, pur essendo il "Gin" sostanzialmente un gioco di fortuna(e di memoria, come gran parte dei giochi di carte). Nel secondo livello, la distribuzione delle carte è fatta in maniera più intrigante, obbligando il giocatore a eliminare carte che gli potrebbero tornare utili.

**Go Draw.** Abbiamo detto che corrisponde al nostro "Famiglie", ed il perchè del nome è facilmente intuibile.
In questo gioco, infatti, bisogna formare gruppi di carte dello stesso valore, senza mai scartare. Vince chi forma il maggior numero di gruppi (o "famiglie").
Il giocatore, al proprio turno, può chiedere al computer una carta, purchè egli ne abbia *almeno una* dello stesso tipo in mano. Se il computer ce l'ha (o le ha) deve cederle; se non le ha, invita il giocatore a pescare una carta. Lo stesso avviene per il giocatore, nei confronti del computer.
In genere, in questo gioco, la macchina vince sette partite su dieci.

**Trentatre.** Qui si tratta di totalizzare, con una mano di carte, 33 punti esatti: va detto che è il gioco più difficile, in cui il computer ha dieci probabilità contro una di vincere.
Gli assi valgono 1 punto, le figure 10, le altre carte il valore che dichiarano.
All'inizio della partita, vengono distribuite due carte, più una che lampeggia. Il giocatore può raccogliere quest'ultima carta, oppure pescarne due dal mazzo. Alla fine del turno, deve scartare una carta.
Come si vede, c'è il forte rischio che il giocatore poco accorto si incarti, superando abbondantemente quota 33.

| | |
|---|---|
| **Nome:** | **Computer Gin** |
| **Produttore:** | **Mattel** |
| **Categoria:** | **gioco di carte elettronico** |
| **Numero dei giocatori:** | **1** |
| **Durata di una partita:** | **entro i 5 minuti** |
| **Originalità:** | *** |
| **Difficoltà:** | **Gin 1 = 1**<br>**Gin 2 = 2**<br>**Go Draw = 2**<br>**33 = 3** |
| **Fortuna:** | **4** |
| **Prezzo:** | **lire 150.000**** |

Legenda:

* = insufficiente
** = discreto
*** = buono
**** = ottimo
***** = eccellente

Le componenti difficoltà e fortuna sono valutate in ordine crescente da 1 a 5

## CHECK UP

# RED SEVEN

Gioco di carte + gioco di lettere: un po' bridge e un po' scarabeo. Ne avevamo accennato lo scorso numero, in una prima, rapidissima sintesi sui prototipi presentati al Salone di Milano. Nei giorni scorsi abbiamo provato direttamente la confezione francese (della Nathan) e, subito dopo, la versione definitiva italiana (della Editrice Giochi). Siamo quindi in grado di dirvi... tutto quello che vorreste sapere sul Red Seven.

Ufficialmente Red Seven può essere giocato in due, tre o quattro persone. A nostro avviso è quest'ultima soluzione (soprattutto per talune affinità che il gioco ha con il bridge) ad essere la più indicata. Tutto quanto diremo sarà quindi riferito al gioco a quattro (e specificamente alla gara tra due coppie), anche se le istruzioni del produttore prevedono le varianti a due ed a tre.

Red Seven è composto da un tabellone di diciassette caselle di lato; da quattro gruppi di 27 lettere ciascuno (ogni gruppo è contraddistinto da un seme: fiori, quadri, cuori e picche); da un blocchetto segnapunti; da quattro sacchettini (uno per seme); da quattro piccoli leggii (uno per giocatore).

Per prima cosa si prendono i quattro gruppi di lettere e si collocano ciascuno nel sacchettino contrassegnato dal seme corrispondente. Da ogni sacchettino si estraggono quindi nove lettere che si pongono coperte sul tavolo e, sempre coperte, si mischiano. Avremo a questo punto 36 lettere coperte e mischiate che dovranno essere divise tra i quattro giocatori, nella misura di nove a testa. Ogni giocatore prende le sue nove lettere e, senza farle vedere, le pone sul proprio leggio divise per seme.

La partita si compone di due fasi: la dichiarazione e la composizione delle parole. La dichiarazione si rifà largamente al bridge; la composizione delle parole allo scarabeo.

Abbiamo detto che i quattro giocatori A, B, C, D, giocano in coppia: A con C e B con D. In base alle quantità di semi di cui un giocatore dispone si effettuano le dichiarazioni. La dichiarazione (per il cui sviluppo rimandiamo agli esempi di partita qui accanto riportati) stabilisce da una parte quale sarà l'"atout", e cioè quale sarà il seme di maggior valore nell'arco della gara; dall'altro quante parole vincenti dovrà concludere la coppia che vince la dichiarazione per aggiudicarsi la manche (un partita è composta da tre manche). Se ad esempio la coppia A/C vince la dichiarazione con "5 cuori", si stabilisce che ogni lettera contrassegnata dal cuori varrà (la prima volta che viene posta sul tabellone) dieci punti in più, ma si stabilisce anche la coppia A/C dovrà vincere almeno cinque confronti sui sette che compongono la manche.

Ed eccoci alla composizione delle parole. Terminate le dichiarazioni, il giocatore a destra di chi ha fatto la dichiarazione vincente dovrà comporre sul tabellone una prima parola, sulla base delle lettere a sua disposizione. La prima parola, sia detto per inciso, deve coprire la casella centrale e vince un "premio" iniziale di 7 punti (il red seven, appunto). A questo punto il turno passa via via agli altri giocatori, in senso orario. Ognuno deve comporre una parola (anche solo di due lettere) e computarne il punteggio. Il punteggio è dato dal valore di ogni lettera, dal fatto che sia o no un atout (10 punti per ogni atout), dal fatto che cada sopra una casella che dia dei punti premio (da 2 a 10).

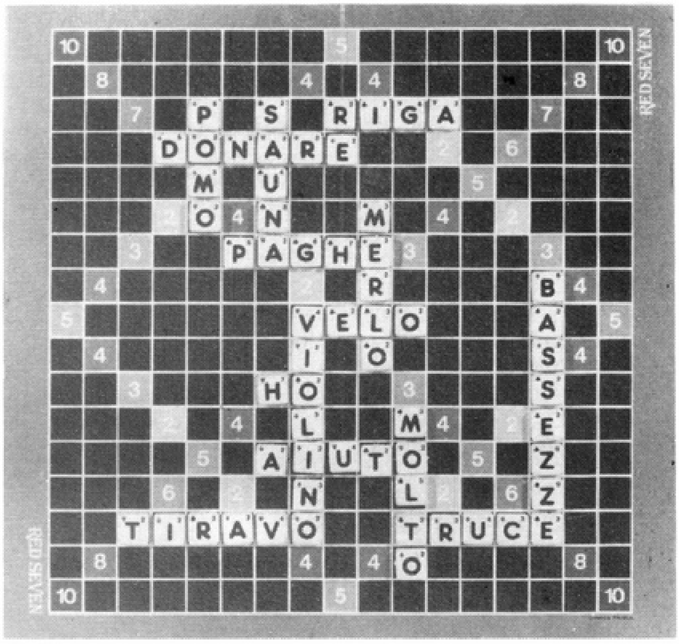
Gli scontri si risolvono su due fronti: se ad esempio il giocatore A compone una parola di 30 punti, il giocatore B di 40, il giocatore C di 25, e il giocatore D di 18, avremo due vittorie di B (su A e su C, quindi su entrambe i membri della coppia avversaria), e una vittoria di C (su D).

La manche si compone di due "giri", e cioè, sulla base delle nove lettere di partenza, ogni giocatore deve comporre in due turni successivi due parole. Come mostriamo nelle due manche qui accanto, è assai importante l'oculata gestione delle proprie risorse, per non stravincere al primo giro e crollare miseramente al secondo.

Il gioco procede quindi secondo questo schema:
la coppia B/D ha vinto la dichiarazione;
A compone la prima parola;
B compone la seconda parola; chi ha vinto tra A e B?; se ne prende nota;
C compone la terza parola; chi ha vinto tra B e C?; se ne prende nota;
D compone la terza parola; chi ha vinto tra C e D?; se ne prende nota;
A compone la quinta parola; chi ha vinto tra A e D?; se ne prende nota;
e così via sino a quando D compone l'ottava parola.

A questo punto, dei sette confronti realizzati, la coppia A/C ne avrà vinti alcuni; la coppia B/D aveva vinto la dichiarazione con "5 cuori", deve avere almeno vinto 5 scontri su sette per non subire le penalizzazioni previste in una apposita tabella.

Conclusa la prima manche, e computato il punteggio, le parole composte restano sul tabellone; si rimettono nei sacchetti (divise per seme) le lettere residue rimaste sui leggii; si estraggono nuovamente nove lettere per seme; si mischiano e si ridistribuiscono in numero di nove a testa. Così ha inizio una seconda manche, e successivamente una terza (e ultima).




| | |
|---|---|
| **Nome:** | **Red Seven** |
| **Produttore:** | **Editrice Giochi, Milano** |
| **Categoria:** | **giochi di lettere** |
| **Numero giocatori:** | **da 2 a 4** |
| **Durata di una partita:** | **45-75 minuti** |
| **Originalità:** | **** |
| **Difficoltà:** | **3** |
| **Fortuna:** | **2** |
| **Prezzo:** | **lire 15.500*** ** |

Legenda:

* = insufficiente
** = discreto
*** = buono
**** = ottimo
***** = eccellente

Le componenti difficoltà e fortuna sono valutate in ordine crescente da 1 a 5

Il gioco, come si vede, è interessante, stimolante e vivace. Alcuni elementi, come la possibilità di "contrare" la dichiarazione avversaria, lo aprono anche a qualche colpo di scena.
Collaudato in misura eguale da giocatori di bridge e da appassionati di giochi di lettere, ha messo più in difficoltà i primi che non i secondi. Gli elementi bridgistici presenti, infatti, si imparano in un batter d'occhio, anche se occorre più tempo per scoprirne tutti i segreti e le opportunità nascoste. La rapidità di apprendimento di tutte le regole (non poche, in verità) è di molto facilitata da un manuale di istruzioni chiarissimo (persino ripetitivo pur di non lasciar alcun dubbio irrisolto).

# LA PARTITA

Una partita di Red Seven si articola, come abbiamo detto, in tre manche. Riproduciamo qui due manche particolarmente interessanti di una partita tra le molte effettuate per "provare" il nuovo gioco.
Alla distribuzione delle lettere la situazione è la seguente:

Giocatore A

I A O N L V I Z O

Giocatore B

A U N T A U A O S

Giocatore C

O E O R O T M M L

Giocatore D

H L G E O A V P O

Iniziano le dichiarazioni:
A dichiarare 3 quadri
B: 4 fiori
C: 4 picche
D: 5 fiori
La dichiarazione prosegue:
A: 5 quadri
B: passa
C: passa
D: passa
Vince la dichiarazione la coppia A/C, con un impegno di 5 quadri. Questo significa che l'atout (il seme vincente) di questa manche è il segno quadri, e che la coppia A/C si impegna a vincere ai punti nella composizione di almeno 5 delle 7 parole che compongono la manche.
Ed ecco come si susseguono le composizioni di parole. Inizia, in base al regolamento, il primo giocatore a destra di chi ha formulato la dichiarazione vincente (A).
Il giocatore D compone la parola

VELO

Il suo punteggio è: $4 + (2+7) + 3 + (2+10) = 26$
La E vale nove punti perchè si colloca sulla casella centrale (che vale 7 punti premio); la O, che normalmente vale 2 punti, ne acquista altri dieci perchè è un atout.
Il giocatore A compone la parola

VIOLINO

Il suo punteggio è: $4 + (2+2) + 2 + (10+3) + (10+2) + (10+3) + (10+2) = 60$
I punteggi, registrati nell'apposito cartellino (pubblicato qui accanto) danno già una prima vittoria ad A su D. Il giocatore A, inoltre, ha sparato un punteggio altissimo che pone in seria difficoltà il giocatore B, al quale tocca ora di giocare.
Il giocatore B è in difficoltà, e compone, con buon umorismo, la parola

AIUTO

che gli frutta: $(10+2) + 2 + 4 + 2 + 2 = 22$
Non è difficile per C controbattere senza troppo sforzo con

MERLO

Il punteggio è: $3 + (10+2) + (2+2) + 3 + (2+2) = 26$
Il giocatore C ha forse sottovalutato l'avversario D, ma ha comunque sconfitto B. Il povero D, tuttavia, non riesce a fare meglio di

PAGHE

con punteggio:
$5 + (2+3) + 6 + 7 + 2 = 25$
È pur vero che in questa parola c'è un atout, ma per regolamento ogni atout acquista dieci punti in valore solo quando è utilizzato la prima volta. Quando un giocatore si "aggancia" ad un atout già in tavola, non ne trae perciò alcun vantaggio. D perde quindi di misura su C, ma ora il giocatore A, che aveva fatto tanto spreco di lettere di quadri alla prima parola, si trova all'asciutto. Tutto quello che riesce a fare è un ben misero

AVO

dal punteggio di:
$(10+2) + (4+3) + 2 = 21$
Fortuna vuole però che la coppia B/D sia stata veramente poco dotata di lettere ricche, almeno in questa manche.
Il giocatore B si limita così a

SAUNA

punteggio:
$(2+3) + 2 + 4 + 3 + 2 = 16$
Per la coppia A/C il contratto è a questo punto già rispettato. È C che vuole chiudere in bellezza infilzando da ultimo B con

MOLTO

punteggio:
$3 + 2 + 3 + (2+3) + (10+2) = 25$
La manche termina così 6 a 1 e, sulla base dei punteggi ricavabili da apposite tabelle, i punti sono 16 per A/C e zero per B/D.
A questo punto si sono lasciate sul tabellone tutte le parole composte, si sono ritirate le lettere avanzate e si è proceduto ad una nuova distribuzione di nove lettere a giocatore.
Ecco la situazione alla partenza della seconda manche:

Giocatore A

D P N M E O L O R

Giocatore B

R R I T I E A R N

Giocatore C

I E U R C A G E G

Giocatore D

A A Z S E S B H Z

Ed ecco come sono andate le dichiarazioni:
A: 3 quadri
B: 3 picche
C: 4 quadri
D: 5 fiori
A: 5 quadri
B: 5 picche
C: passo
D: passo
A: 6 quadri
e tutti passano mentre B "contra", e cioè dichiara di non credere che A/C riuscirà a tener fede al contratto. In questo caso qualunque punteggio finale (positivo o negativo) sarà raddoppiato.
Inizia il giocatore D. Evidentemente egli ha capito che il giocatore A ama giocare subito pesante. Meglio quindi attendere che giochi le lettere migliori, senza andare al massacro.
Così, il giocatore D compone, semplicemente,

HO

punteggio: $(7+3) + 2 = 12$
A si comporta come sempre, con grande spreco di energie. Compone:

DONARE

usando ben 3 atout.
Punteggio: $(10+5+6) + 2 + (10+3+2) + 2 + 2 + (10+2) = 53$
Il giocatore B ha capito molto bene la tattica del suo compagno. Impreca contro la mala sorte che gli ha dato un mucchio di lettere non utilizzabili e compone

RE

punteggio: $2 + 2 = 4$
Il giocatore C lo massacra. Compone

TRUCE

punteggio:
$2 + (10+2) + (10+4) + (10+3) + (2+7) = 50$
Ma a questo punto, dopo che la coppia A/C ha scaricato le proprie bordate e deve ancor tenere fede a un contratto molto oneroso, ecco uscire allo scoperto le batterie pressochè intatte di B/D.
D compone un piccolo capolavoro:

BASSEZZE

punteggio:
$(10+5) + 2 + (10+2) + (2+3) + 2 + 9 + 9 + 2 = 56$
Il giocatore A non nasconde a questo punto di trovarsi in dif-

ficoltà. Riesce comunque ad assestare un

**POMO**

punteggio:
(10 + 5) + 2 + (10 + 3 + 5) + 2 = 37.

Tocca a B. Non riesce a spuntarla su A, ma le sue "riserve" gli consentono di raggranellare comunque un buon punteggio. Compone infatti

**TIRAVO**

punteggio: (2 + 7) + (10 + 2) + 2 + 2 + 4 + 2 = 31

Per la coppia A/C è il tracollo. C, che con tanta baldanza aveva speso in un sol colpo tutti i suoi atout nella parola precedente, mette assieme una stentata

**RIGA**

punteggio: 2 + 2 + (6 + 3) + 2 = 15

È decisamente troppo poco per spuntarla su B.

La coppia A/C non ha quindi realizzato il contratto. Ha vinto in quattro casi su sette, ma si era impegnata per vincerne almeno sei. Ha fallito quindi di due impegni che, in base alla tabella punteggio, comportano un onere di 10 punti. Ma poichè la coppia B/D aveva contratto, tale penalità deve essere raddoppiata, e portata cioè a venti.

Nella terza manche, per la cronaca, la coppia A/C si è imposta di misura.

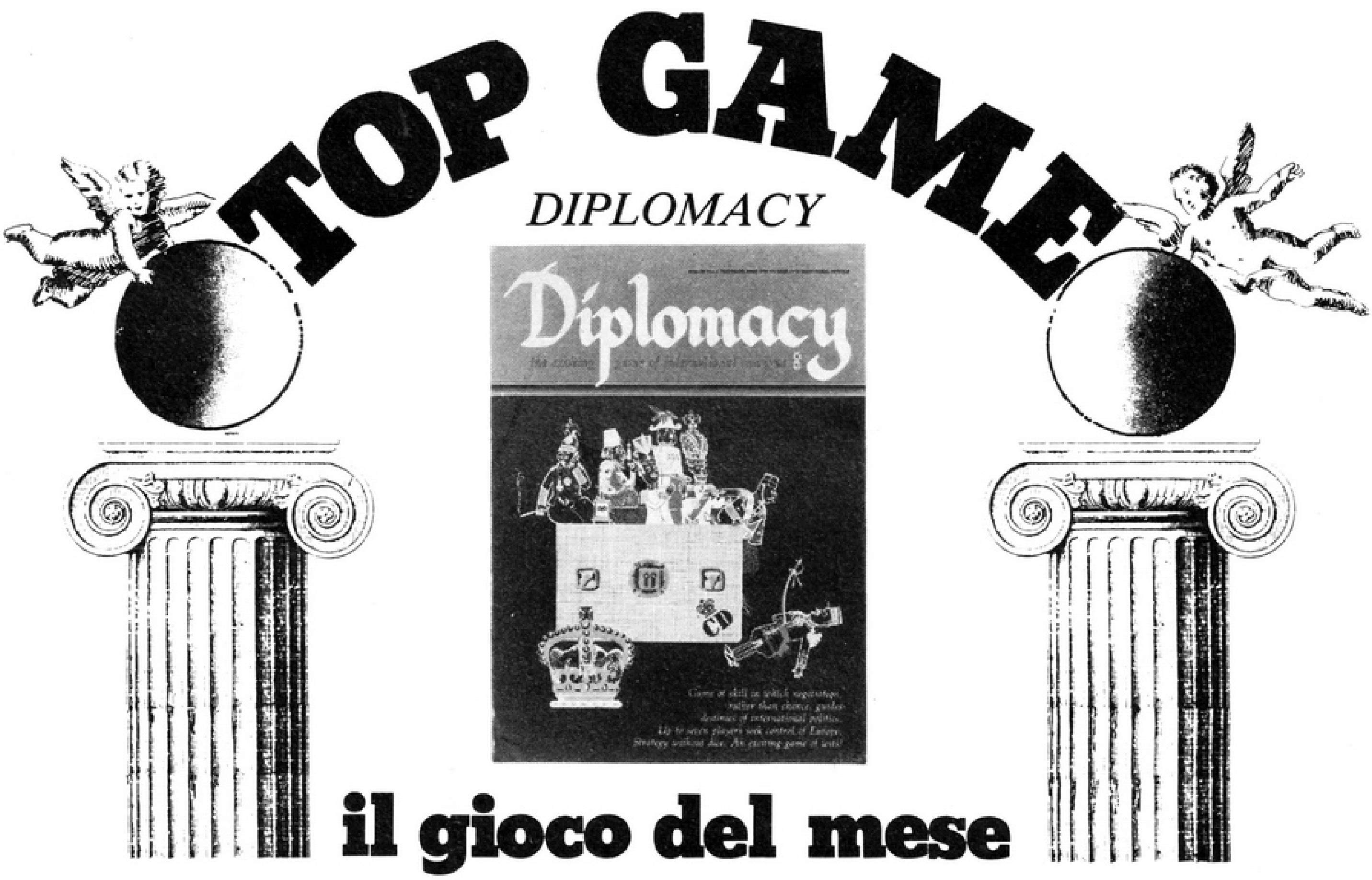
La "morale" che si trae dalla sperimentazione è che, tutto sommato, il fattore abilità prevale sulla fortuna. Raramente una coppia subisce per tre manche una distribuzione di lettere-carte marcatamente sfavorevole. Moltissimo dipende invece da come ogni giocatore sa amministrarle, anche alla luce di quello che può intuire su quanto è posseduto dal partner (con il quale è vietata ogni forma di comunicazione) e dagli avversari.

# BREVETTI

**Segnalazione No.4 - MARZO 1981**

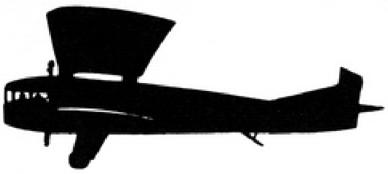
| | | |
|---|---|---|
| Rif. 2/705 | Saporiti | Tavolo da gioco con piano quadrato, bordo rastremato e gambe a scaffaletto. |
| Rif. 1/706 | Zollinger | Tavolo per club. |
| Rif. 1/707 | Infield | Attrezzatura per giocare basata sulla cattura dei pezzi da giocare di differenti giocatori. |
| Rif. 1/709 | Lodovichi | Struttura di gioco di abilità. |
| Rif. 1/711 | Mattel | Dispositivo commutatore per videogiochi. |
| Rif. 1/712 | Leismann | Gioco a collocazione di tessere tipo domino. |
| Rif. 2/713-4 | Oanh Pham Phu | Cassetta-corredo per assortimento di giochi da tavolo. |
| Rif. 1/715 | Marvin Glass | Perfezionamento nei giochi da tavolo. |
| Rif. 1/716 | Marvin Glass | Perfezionato apparecchio da gioco adattivo controllato da un microcalcolatore elettronico. |
| Rif. 1/717 | Mattel | Apparecchio distributore di pezzi da gioco. |

Le segnalazioni sono a cura dell'archivio A.B.I.GI della ditta Rimoldi Bruno - Milano - Tel. 392855 - CP 1325 MI - CORDUSIO.




**Ogni mese Pergioco compirà in tutta Italia una rilevazione per conoscere nome e cognome del gioco più richiesto.**
**Top Game (come la Hit Parade nel settore discografico) fornirà ai giocatori l'indicazione più precisa dei gusti, delle tendenze e delle mode nel settore del gioco.**

*I negozi che abbiamo interpellato ci hanno segnalato, nelle prime settimane dell'anno, uno "strano" fenomeno: la formidabile ripresa di vendite dei boardgames.*
*Tra i molti titoli che ci sono stati segnalati prevalgono i "classici" e, tra questi, l'intramontabile Diplomacy.*



# VITA DI CLUB

**Cerco** persona interessata ai boardgames, possibilmente della mia zona, con cui scambiare idee. Scrivere Massimo Lecchi via Trento 63 - 10064 Pinerolo (To).

**Vendo-Cambio** i seguenti boardgames: SPI: Seelowe (nuovo) Jena-Averstadt, Normandy; A.H.: Alexander, Air Assault on Crete (nuovo).

**Vendo** "Iliad" (It) poco usato a L. 7.000 o scambio con giochi Avalon Hill usati con regole. Telefonare allo (081) 366487 (ore pasti) oppure scrivere a Guido Dimarzio via L. Giordano, 16 - 80127 Napoli. Annuncio valido per la sola Napoli.

**Vendo** boardgames Avalon Hill e SPI in buone condizioni. Per lista e informazioni telefonare 06/5806184 ore pasti e chiedere di Marco.

**Cedo** a L. 20.000 After the holocaust (SPI) completo di traduzione in italiano. Tel. 5453588 Ugo.

Ho 14 anni. **Cerco** coetanei napoletani che mi aiutino a perfezionare la tattica di Sinai e mi introducano ad altri giochi di simulazione di guerra (esclusivamente).

**Vorrei** mettermi in contatto con esperti e appassionati di Go, Wargames e simili residenti in Verona, anche per possibile fondazione circolo AIGI. Telefonare 528080 Alberto.

**Neogiocatore** di wargames, decisamente alle prime armi, cerca a Livorno pari grado o paziente esperto per confrontare e migliorare le proprie strategie.
Posseggo per il momento solo Iliad e vorrei provare un gioco più complesso. Telefonare 0586/92439 chiedere di Sergio.

**Cerco** giocatori di medio livello per partite a scacchi per corrispondenza. (Paolo Comunian, via Visi, 2 - Mantova 46100).

**Cerco** compagni di gioco soprattutto nella zona di Genova. Sono appassionato di wargames e preferirei il gioco "play by mail".
Leone Varriale, Via Borzoli 14 A-16, 16153 Genova Sestri, Tel. 604296.

**Cerchiamo** soci per costituendo gioco club eporediese. Rivolgersi a Libreria "Didattica più", via Arduino 131 - Ivrea (To).

**Cerco** soci dell'Associazione Italiana Giochi Intelligenti o persone che intendano iscriversi in Napoli e provincia a scopo di scambio d'idee e, magari, per formare un circolo. Scrivere a Luca Fabbri - casella postale 12 - 80043 Madonna dell'Arco (NA).

**Colleziono** libri, articoli, eccetera di giochi matematici, geometrici, meccanici, puzzles. Gradirei contatti per scambi di idee, informazioni bibliografiche, indirizzi e materiale vario.
Roberto Morassi, via B. Pasquini, 4, 50127, Firenze.

**Cerco** appassionati giocatori milanesi di backgammon o associazioni che praticano questo gioco in Milano. Alberto Diomede Via Lequio, 14 - 33028 Tolmezzo (Ud).

**Vorrei** mettermi in contatto con giocatori di "go" e di "war-games" a Roma preferibilmente della zona di Montesacro. Il mio indirizzo è Fabrizio Bartolomucci via Conca d'Ora, 146 - 00141 - Roma tel. 8126272.

**Vendo** boardgames vecchi e nuovi. Prezzi modici. Giovanni (tel. 393486 ore pasti)

**Cerco** club, gruppi o associazioni per sviluppare l'interesse dei wargames in Firenze.
Francesco Lodola - V.le Guidoni, 95 - Firenze.

**Cerco** i numeri 71 e 73 della rivista "Strategy and Tactis" con i relativi wargames anche se usati, purchè completi. Mi interessano anche i numeri precedenti al 69 della suddetta rivista, anche in questo caso con i relativi giochi. A chi fosse interessato offro la traduzione in italiano di tutti i giochi pubblicati sulla rivista dal n. 69 in poi, nonchè la traduzione del gioco "War in the ice" della Spi.
Morraglia Roberto - Via Matteotti, 178 - 18038 Sanremo.

oooo A.I.G.I. oooo
Associazione Italiana Giochi Intelligenti
Tornei per Corrispondenza

| | Boardgames | Backgammon | Vagabondo | Reversi 36 | Neutron | Skirrid |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Riservato ai soli soci | NO | NO | SI | SI | NO | SI |
| Tassa d'iscrizione soci | 1.500 | 500 | 500 | 1.500 | 1.500 | 500 |
| ,, ,, non-soci | 3.000 | 1.000 | - | - | 3.000 | - |
| Chiusura iscrizioni | 27 marzo 1981 | | | | | |
| Inizio incontri | aprile 1981 | | | | | |

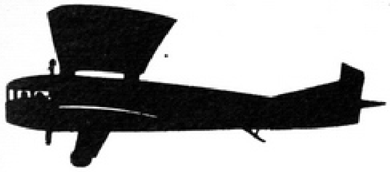
Per i "tornei sperimentali" (Vagabondo, Backgammon, Skirrid) le quote possono essere inviate anche in francobolli all'A.I.G.I. Segreteria Tornei - Casella Postale 512 - Roma.
Per gli altri le quote vanno versate sul c/c postale numero 58990003 intestato a: Presidente A.I.G.I. Petrozzi Elvezio - Casella Postale 53 - Roma.

Per chi non è socio e vuole partecipare ai tornei "riservati", ripetiamo le quote associative annuali:
Sostenitore L. 20.000, Seniores L. 8.000, Juniores (sotto i 18 anni) L. 5.000.
Le quote vanno versate sul c/c di cui sopra.
Di Neutron, Reversi 36 (Othello) e del torneo di boardgames si è parlato sullo scorso Pergioco; aggiungiamo solo che il gioco prescelto per quest'ultimo è stato "La Belle Alliance" del quadri-game "Napoleon's Last Battles".
I giochi Vagabondo, Skirrid e Reversi 36 richiedono lo stesso numero di mosse (18 per giocatore): chi si iscrive a più d'uno di questi sarà perciò accoppiato con concorrenti in analoga situazione e potrà così giocare le varie partite con le medesime cartoline.
Comunichiamo intanto che è partito il 1° Campionato Italiano di Master Mind per Corrispondenza, riservato ai soci C.I.M.M. (Centro Italiano Master Mind) e A.I.G.I.

**Vendo** gioco SPI "Starsoldier" in ottimo stato e praticamente nuovo alla modica cifra di L. 9.000. Spedizione in contrassegno con spese a carico del ricevente.
Scrivere a Romani Roberto - Via Milano, 7 - 20093 Cologno Monzese (MI).

**Cerco** qualche appassionato nella mia zona per imparare a giocare ai wargames e ai boardgames. Egidi Achille - Via F.lli Volponi, 2 - 63100 Ascoli Piceno.

Effettuo **traduzioni** *dall'inglese di qualsiasi gioco di simulazione con modicissima, infima spesa. Inviatemi i giochi (tutta la scatola!) da tradurre, con spese postali a vs. carico.*
*Paradisi Federico v.le G. Matteotti, 23 - 57025, Piombino.*



# VITA DI CLUB

## ASSEMBLEA NAZIONALE DELLA LEGA ITALIANA WARGAME

Il 25 gennaio si è svolta a Firenze l'annuale riunione assembleare della L.I.W., presenti quasi tutte le associazioni aderenti: dai triestini fino ai napoletani, i delegati di clubs si sono ritrovati in una amichevole atmosfera. All'ordine del giorno erano la rielezione della Presidenza di lega e del Consiglio Direttivo nazionale, oltre alle questioni inerenti il programma per i campionati nazionali di wargame per il 1981.
In base alle votazioni effettuate il nuovo Presidente della L.I.W. è il signor Luigi Casali del C.M.S. di Pavia che succede ad Alessandro Castellari dell'A.B.W. di Bologna. Con la presidenza si spostano quindi Pavia anche la segreteria della Lega e la redazione del Bollettino nazionale. Nel consiglio direttivo (formato da 5 membri) si sono avute due nuove nomine e cioè quella di Roberto Sincovich del "Plastichino" di Trieste e del sig. Quintilli dell'A.B.W. di Bologna. Sono invece stati rieletti i sigg. Aldo Ghetti del G.M.B.S. di Faenza, Ivo Fossati del C.I.S.S. di Milano e Mario Bosco del G.S.W. di Napoli: quest'ultimo mantiene anche la carica di vicepresidente della Lega. La quota associativa dei clubs per aderire alla L.I.W. è stata portata a lire 20.000 annuali.
Riguardo ai campionati 1981 si è deciso che quest'anno verranno effettuati tre tornei distinti. Il primo sarà quello di "antico" da giocarsi con le regole inglesi del W.R.G. (Wargame Research Group) V edizione: le finali si terranno a Novegro in maggio, in occasione dell'Hobby Model Expo. Il secondo campionato bandito riguarderà il periodo napoleonico da giocarsi col regolamento del Quarrie (edito in italiano da Mursia): le finali si terranno a Siena verso fine anno. Il terzo torneo è invece imperniato sulla seconda guerra mondiale e sarà giocato con pezzi in scala 1/300 col regolamento W.R.G. inglese: le finali sono previste per il gennaio 1982 e dovrebbero tenersi a L'Aquila. Le associazioni che fossero interessate ad aderire alla Lega Italiana Wargame ed eventualmente a partecipare ai campionati nazionali per il 1982 possono scrivere direttamente alla Redazione di "Pergioco" che fornirà i ragguagli necessari.

IVO FOSSATI
C.I.S.S. - MILANO

## ASSOCIAZIONE ITALIANA DAMA ETERODOSSA

Molti di voi non conosceranno ancora l'AIDE: ad essi sono dirette queste brevi notizie. Che cos'è? È l'unica Associazione italiana ad organizzare regolarmente manifestazioni di Dama Progressiva, Folletto Progressivo, Battaglia Navale a Campo Unico eccetera. Cosa si propone? Si propone di essere il punto di riferimento per tutti coloro che vogliono divertirsi adoperando la propria mente e conoscendo, contemporaneamente, delle persone disposte a creare un rapporto di amicizia. Come esplica la propria attività? La forma preferita è quella della corrispondenza, poichè il numero attuale dei soci non è tanto elevato da permettere lo svolgimento di regolari manifestazioni a tavolino. Però, l'AIDE tende a rendere più massiccia la propria attività a tavolino e, per farlo, ricerca dei Circoli disposti all'affiliazione. Qual è il suo organo ufficiale? La rivista bimestrale "Eterodosso" (abbonamento: lire 3.000), sulla quale sono riportate tutte le notizie relative all'attività dell'Associazione.
La quota d'iscrizione all'AIDE per il 1981 è di L. 5.000 e comprende anche l'abbonamento annuo a "Eterodosso". L'iscrizione ai tornei per corrispondenza (5 giocatori - girone doppio), che partono continuamente, è gratuita per i non soci. Il C.D. ha deciso di organizzare il 1° Campionato Italiano per corrispondenza di Dama Progressiva (DMPR), il gioco che ha sino ad oggi riscosso il maggior succeso. La data d'inizio sarà fissata all'1 settembre 1981 e il torneo terminerà prima della fine dell'anno, poichè il gioco non richiede più di 4-5 cartoline. Anche in questo caso, l'iscrizione per i simpatizzanti sarà gratuita, per permettere la massima partecipazione.
Le iscrizioni devono essere inviate al presidente dell'AIDE (Giuseppe Dipilato - Via Mad. della Croce, 165 - 70051 Barletta (Ba), al quale possono essere richiesti i regolamenti di tutti i giochi dell'Associazione, una copia gratuita di "Eterodosso", i testi delle partite disputate nei nostri tornei ed ogni tipo di delucidazione necessaria. Naturalmente, il tutto senza impegno alcuno e a puro titolo informativo.

**Gli annunci di questa rubrica sono gratuito. Si pregano i lettori ed i circoli interessati di comunicare le informazioni relative alle iniziative in programma con il maggior anticipo possibile, scrivendo o telefonando alla redazione: Milano, via Visconti d'Aragona, 15, tel. 02/719320.**

**Cerco** amici principianti con cui cominciare a giocare ai wargames e ai boardgames. C'è qualche appassionato nella mia città? Achilli Egidi, Via Fratelli Volponi, 2, Ascoli Piceno.

Sono un ragazzo di 14 anni che frequenta la 1° Liceo scientifico a Rieti, città dove vivo. Sono un principiante (ho giocato finora solo a Zargo's Lord e Iliad) ma mi piacerebbe saperne di più ed entrare in contatto con qualcuno più esperto, possibilmente abitante a Rieti.
Andrea Riello, Piazza Tevere 62, Rieti - telefono 490033

**Cerchiamo** giocatori di Diplomacy o wargames in Milano o dintorni - Lucio 2534794 - Renato 2533176

Si è svolto a Marghera, organizzato dal primo circolo italiano di Master Mind, il primo torneo M.M. del 1981.
Questa la classifica: primo Piero Zama; secondo Giuseppe Ventura; terza Cecilia Baston e quarto Ezio Coppola.
Con un vero e proprio colpo di scena, il campione italiano di M.M., Francesco Pellegrini, è stato eliminato negli ottavi di finale.
Il calendario dei prossimi tornei è il seguente: 21-22/2; 14-15/3 e 28-28/3. I finalisti dei primi quattro tornei saranno ammessi al torneo finale, che si svolgerà il 25-26/4. I primi tre classificati saranno qualificati al campionato nazionale.

"È nato un nuovo Circolo di Scacchi (ed altro!) a San Giusepe di Comacchio (Ferrara), intitolato a "Bobby Fischer". Il Circolo si propone di coordinare, oltre alla normale attività scacchistica, altri giochi come Bridge, Backgammon, Go, Mah-jong, Wargames, ecc., e si propone come punto di riferimento per gli appassionati che d'estate vengono a villeggiare presso i Lidi Ferraresi.
Per informazioni scrivere a: Menotti Passarella, Via E. Paesanti, 14 - 44020 Gorino (FE), oppure telefonare allo 0533/99843 ore ufficio"

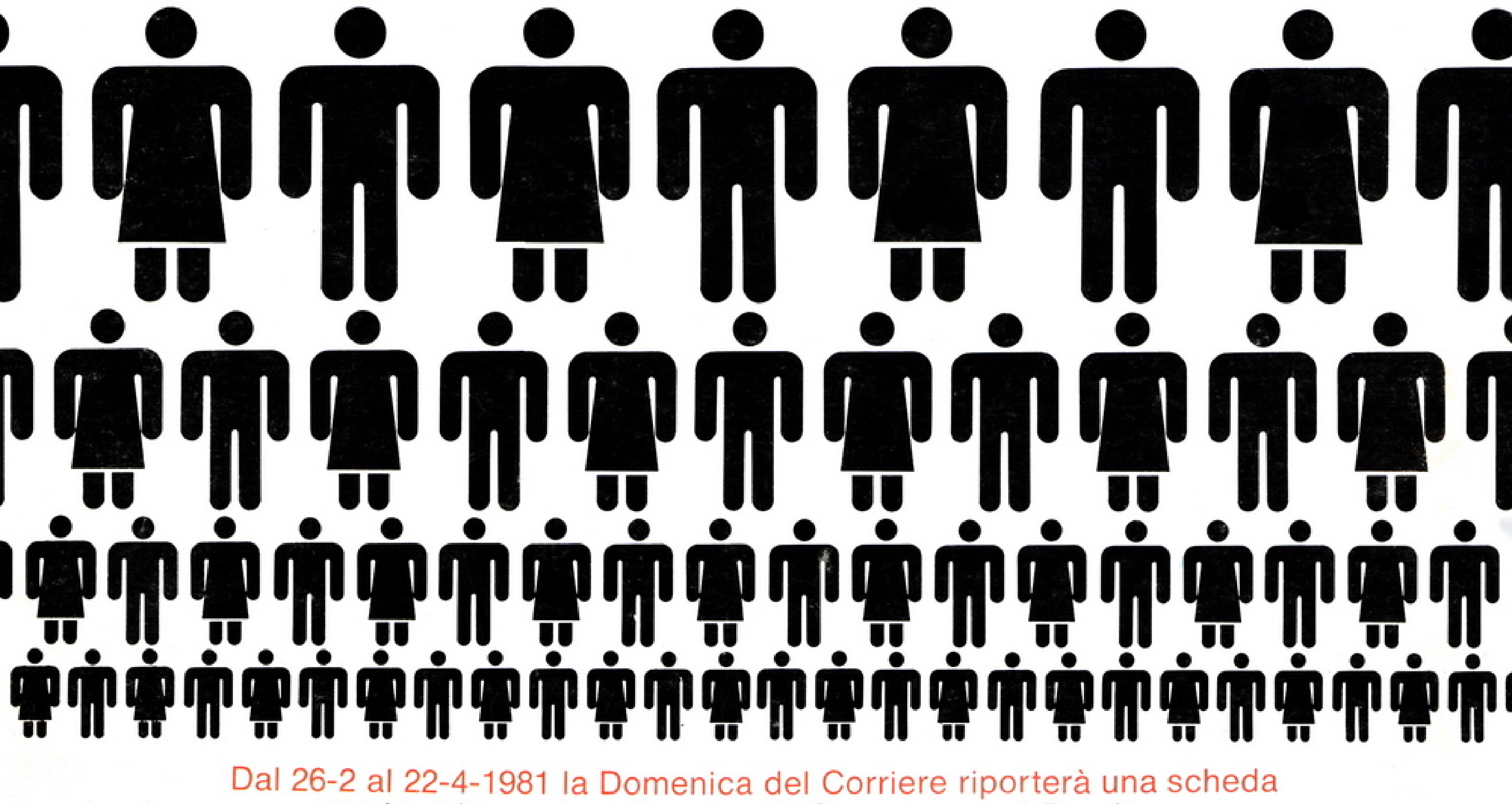
# Classificazione
# I° Nazionale al 31-1-81

Adinolfi R, Salerno
Agnelli F, Brescia
Agnello G, Siracusa
Altieri C, Foggia
Ambrogi M, Roma
Ambrosi A, La Spezia
Andreani L.C, Pavia
Arcangeli A, Rovigo
Ardizzone S, Novara
Ariete G, Taranto
Arlandi A, Milano
Attorre G, Bari
Barbagallo G, Imperia
Barbieri G, Modena
Bardi M, Livorno
Bascetta B, Napoli
Bassi G, Bologna
Bastarelli G, Fermo
Battisti G, Bolzano
Bellotti B, Bergamo
Bemporad F, Milano
Benso E, Genova
Berni M, Pegli
Bertazzoni G, Reggio Emilia
Bertoli D, La Spezia
Bezzi A, Ravenna
Bianco V, Torino
Biondi G, Imperia
Bocchicchio G, Prato
Bonamini F, La Spezia
Bonifacio M, Trieste
Bonivento O, Bologna
Bono P, Trapani
Borgiani F, Imperia
Bortolin B, Trieste
Boschetti M, Torino
Bozzo Manlio, Bari
Bressi G, Milano
Brugnoli F, Verona
Brunazzo P, Padova
Brunetti G, Napoli
Calderoni A, Alfonsine
Calvenzani O, Varese
Campanile A, Mola
Canato C, Rovigo
Caposio A, Torino
Cardilli M, Venezia-Mestre
Caruso D, Milano
Casadio E, Massa Lombarda
Castaldi A, Firenze
Castoldi B, Legnano
Castrogiovanni C, Napoli
Catucci C, Roma
Cavigioli G, Asti
Cecconi A, Firenze
Cellino A, Vercelli
Cerchiari F, Monfalcone
Cheli G.C, Follonica
Chiappini C, La Spezia
Chiodi G, Milano
Chiogna C, Roma
Ciancarini P, Civitavecchia
Cicchese G, Campobasso
Cirabisi F, Genova
Colbacchini M, S. Dona' di Piave
Colombo A, Varese
Cossali E, Bergamo
Cozzaglio F, Cremona
Crapulli G, Bari
Crea V, Messina
Crisci U, Roma
Culiat D, Milano
D'Amore E, Napoli
D'Angelo A, Pescara
D'Ascia L, Lucca
De Angelis F, Pegli
De Boni S, Chioggia
De Cinti F, Latina
De Lucia L, Padova
De Palma D, Diana Marina
De Rosa R, Carrara
Desideri A, Padova
Di Donna M, Torino
Di Gianni R, Foggia
Di Liberto G, Genova
Di Mezza A, Roma
Didoni R, Milano
Donà L, Padova
Donati R, Livorno
Duchemin V, Torino
Fabris E, Alessandria
Favale P, Roma
Ferrarini A, Bologna
Ficara G.F, Bologna
Fontanesi R, S. Benedetto Po
Formica E, Prato
Fornari G, Treviso
Fusari P, Pistoia
Fusco M, Napoli
Gagliardi P, Formia
Gaido P, Bologna
Garbisa P, Venezia
Garofalo M, Cosenza
Gatto C, Napoli
Gatto L, Napoli
Gazziero G, Torino
Ghilardi S, Bergamo
Giani F, Milano
Giannas B, Roma
Gissi G, Bari
Giudice U, Latina
Gonzaga S, Genova
Gramignani R, La Spezia
Grandinetti A, Verona
Gueci S, Palermo
Guerrini D, Firenze
Indelicati G, Taranto
Iudicello M, Milano
Jerusalmi R, Milano
Lantini M, Roma
Lavorgna G, Napoli
Loreto C, Avola
Lubrano P, Piombino
Lucchi V, Cesena
Luciani C, Monfalcone
Lupi L, Milano
Lupo S, Siracusa
Maccario M, La Spezia
Macchiati M, Porto S. Giorgio
Magnatta O, Milano
Mantelli A, Cuneo
Marchiori D, Marghera
Marino G, Roma
Marino M, Roma
Marra S, Lecce
Mazzini A, Milano
Mela R, Imperia
Micalizzi G, Roma
Michelotti F, Catania
Milanesi B, Napoli
Mileto S, Roma
Milocco F, Fiumicello
Minetti B, Torino
Mingardi M, Trento
Mohar A, Bergamo
Moncelli G, Torino
Morandi M, Sassuolo
Mori A, Roma
Muscolino A, Bolzano
Nappi E, Bari
Negra M, Padova
Neri A, Pesaro
Nicoletti P, Pistoia
Pagliaroli P, Roma
Pantalone M, Torino
Paolini M, Cuneo
Pappagallo S, Bari
Passoni C, Monza
Patelli A, Siena
Pauluzzi E, Udine
Pecci P, Bologna
Pellegrini R, Bologna
Pezzica G, Carrara
Piasini A, Fiumicino
Piccirillo L, Velletri
Pilla G, Campobasso
Piva G, Piove di Sacco
Pomero A, Torino
Pompa A, Ostia Lido
Ponzetto G, Torino
Pozzi E, Busto Arsizio
Privitera F, Padova
Profaizer G, Rovereto
Ragazzini C, Mestre
Ragni P, Aosta
Ragonese R, Roma
Raiano A, Piombino
Raspi A, Livorno
Ravecci W, Marina di Massa
Recanatini I, Novara
Rossi V, Torino
Rota A, Torino
Rovito G, Torino
Rugiero R, Cosenza
Sabatini M, Roma
Samaritani F, Bologna
Sammuri A, Roma
Scrinzi O, San Remo
Semeria M, Bologna
Sipione L, Roma
Siraco M, Roma
Soi A, Roma
Soprano P, Napoli
Steinfl A, Roma
Tacchio R, Firenze
Tinelli F, Grignasco
Tomassoni L, Varese
Tommasi R, Latina
Trombetta V, Catanzaro
Turturici P, Roma
Vaccaro M, Cantiano
Valastro M, Siracusa
Ventura F, Cremona
Venturi C, Ravenna
Veronesi A, Bologna
Veronesi C.A, Bologna
Vicentini A, Trento
Vicoli G, Pescara
Vincenti M, Padova
Vincenzi R, Mestre
Vita S, Massa
Vivo M, Parma
Widman P, Bolzano
Yeuillaz C, Aosta
Zama D, Faenza
Zara M, Oderzo
Zubinez B, Milano

Altini D, Bari
Amovilli M, Parma
Angelozzi R, Roma
Antonelli A, Napoli
Bellemo L, Chioggia
Bertazzo G, Milano
Carbone L, Milano
Carini G, Palermo
Carli C, S. Bonifacio
Cassi M, Bergamo
Cavazza A, Bologna
Ceccarini M, Livorno
Ceccherelli E, Rivaligure
Centemer E, Seregno
De Fazio P, Seregno
Del Monaco E, Mestre
Ficara G, Bologna
Faccia S, Verona
Franza M, Verona
Garano N, Trieste
Gradassi F, Ravenna
Guido F, Genova
Hofer L, Bolzano
Leoncini M, Siena
Lettica S, Pegli
Mascheroni M, Milano
Miscerò G, Milano
Matta L, Riva-Ligure
Mapoli Costa A, Gioiosa Marea
Pasqualini G, Carbonera
Pavone A, Palermo
Petrillo A, Genova
Ricciardi P, Gallarate
Rigo F, Catanzaro
Ruggeri P, Chioggia
Rivello R, Torino
Rodella F, Genova
Sassi D, Milano
SCotti U, Milano
Semeria F, Bologna
Stassi E, Bologna
Supimo D, Bologna
Travani E, Genova
Tripodo S, Palermo
Verrascino N, Roma
Vivo G, Parma
Zanetti A, Parma
Bedini P, Sarzana
Buonocore R, Roma
Buzzo A, Omegna
Catalfamo S, Novara
Cecconi E, Firenze
Comune F, Capua
Cosentino A, Catanzaro
De Santis M, Bari
De Sortis S, Sassari
Del Toma E, Roma
Emma R, Torino
Eymard V, Bergamo
Festa G, Asti
Galanti E, Firenze
Garvani V, La Spezia
Gavadiano F, Roma
Giudici E, Roma
Malinverni C, Imperia
Meo V, Salerno
Merlino R, Sarzana
Milanta F, Genova
Moreschi F, Biella
Pegoradri P, Catanzaro
Pierracini C.A, Viareggio
Portelli S, Gorizia
Portesani L, Cremona
Pulda G, Bologna
Ragone R, Bari
Rambaldi P, Ravenna
Roffi G, Modena
Rorato R, Portogruaro
Sarno C, Bari
Seregni A, Desio
Silli A, Torino
Somma L, Roma
Sorgi F, Roma
Surace D, R. Calabria
Ventura S, Bassano
Verri M, Milano
Verrocchio E, Pescara
Amico F, Bari
Baruffaldi U, Ferrara
Briffa A, Roma
Caputi G, Bari
Cillo A, Milano
Cuttica G, Torino
Giorcelli F, Milano
Kusterle F, Gorizia
Moscarelli G, Monreale

LA **D** DOMENICA DEL CORRIERE CERCA

# 1261 GIOCATORI
## DI SCARABEO E IL PAROLIERE
# DA PREMIARE



Dal 26-2 al 22-4-1981 la Domenica del Corriere riporterà una scheda ogni settimana per giocare allo Scarabeo e al Paroliere.

**PARTECIPATE TUTTI AL GRANDE CONCORSO**







**1261 premi tutti importanti**




- Un videoregistratore + TV color con telecomando
- 60 giochi elettronici EG
- 1200 giochi per famiglia EG

Autorizzazione Ministeriale n. 4/220304 del 27/1/81

**Editrice Giochi - MILANO**